漫画 漫画 漫画

1

漫画 漫画

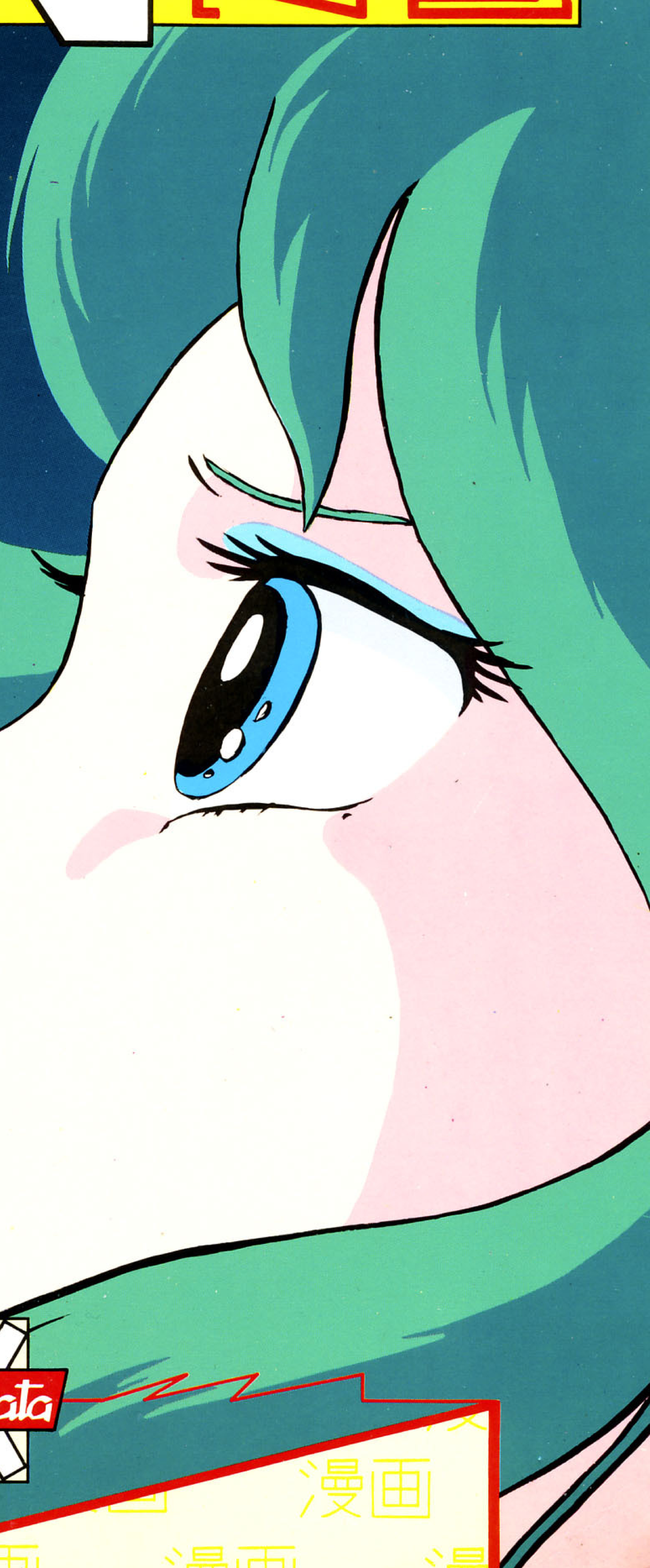
LIRE 4.000

APRILE 1991

MANGA ZONE

LAMU'
MAI
KAMUI

DOSSIER
I CAVALIERI
DELLO
ZODIACO

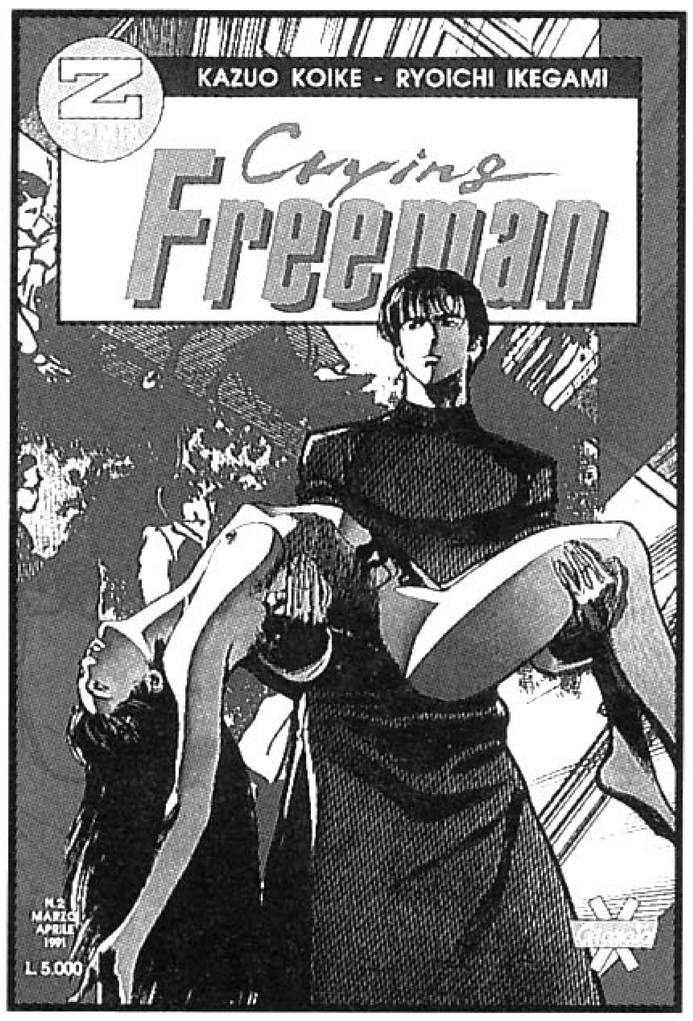


Granata

漫画 漫画 漫画 漫画 漫画

Z COMIX

CRYING FREEMAN



E' finalmente in edicola il secondo numero di Z COMIX con il seguito delle palpitanti avventure di CRYING FREEMAN.
116 pagine, lire 5.000

Granata

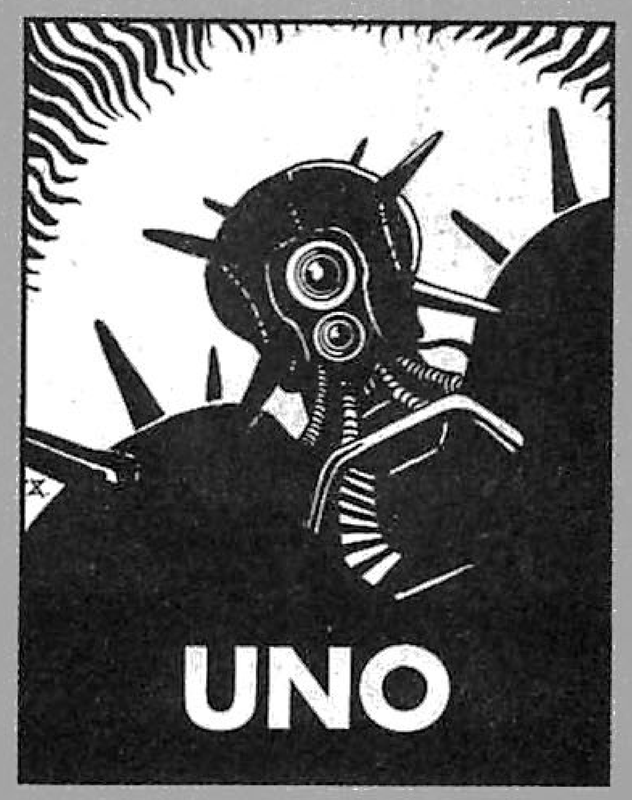
HERO

GREY

Dopo il travolgente debutto, ecco il secondo numero di MANGA HERO con la prosecuzione delle avventure di GREY.
64 pagine, lire 4.000

Granata

MANGAZINE



ANNO I NUMERO 1 APRILE 1991

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 10
Profili: Tsukasa Hoojoo	pag. 36
MAI	pag. 40
Dossier: I Cavalieri dello Zodiaco	pag. 81
KAMUI	pag. 88

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art Director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI - ANDREA BARICORDI - MASSIMILIANO DE GIOVANNI - ANDREA PIETRONI - BARBARA ROSSI - Segretaria di redazione: NIVES AIUOLA. Hanno collaborato: GIANCARLO CARLOTTI, ANTONIO MAIZZA, FEDERICO MEMOLA, MIKA SUZUKI, SABRINA TUNESI e VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione Italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Andrea Baricordi; lettering: Barbara Rossi.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n°5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545. Spedizione in abbonamento postale; gruppo III/70%.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 3, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737, telefax 051/226895

Benvenuti a ***Mangazine****.*
E chiariamo subito un particolare, che per alcuni di voi sembrerà scontato, ma che alla maggioranza dei lettori risulterà una novità assoluta. Prima di questo numero, di ***Mangazine*** *ne sono usciti altri cinque, in formula diversa, più propriamente da fanzine. Della vecchia testata, questo* ***Mangazine*** *conserva il gruppo di collaboratori principali e guadagna l'apparato editoriale di Granata Press, già segnalatosi per avere intrapreso, per primo in Italia, un valido lavoro di edizione del meglio dei manga, come testimoniano le altre testate in edicola:* ***Zero****,* ***Z Comix*** *e* ***Manga Hero****.*
Mangazine *ogni mese presenterà tre serial a fumetti,* Lamù, Mai *e* Kamui, *e alcuni articoli redazionali che vi offriranno uno spaccato del mondo del fumetto e del cinema di animazione giapponese.*
Resterete con noi?

La redazione

CERCO/OFFRO

Sono un ragazzo appassionato di Rumiko Takahashi (Uruseiyatsura, Maison Ikkoku, Ranma 1/2...) *vorrei corrispondere con altri che condividono le mie idee.*
Roberto Mariotti, via F. Filzi 108, 26100 Cremona.

Vendo materiale sui manga giapponesi, fra cui fotocopie di fumetti in giapponese, audiocassette con colonne sonore e sigle originali, poster a colori, videocassette, magliette... Vorrei anche corrispondere con appassionati di manga per scambio di idee.
Fiorella Santillo, via Licia 19, 00183 Roma.

Cerco sound tracks (possibilmente originali), in particolare di Cat's Eye, Maison Ikkoku, Uruseiyatsura, Hokuto no Ken, City Hunter *e* Kimagure Orange Road.
Francesco Terlizzi, via Vela 18, 40138 Bologna. Tel. 051/302423.

Per questo primo numero del nuovo **Mangazine** abbiamo pensato a una rubrica della posta un po' speciale, per colmare alcune lacune lasciate nella precedente versione e per rendere un doveroso ringraziamento a chi ci ha sempre sostenuto; a questo proposito, vogliamo ricordare che Granata Press non si occupa degli arretrati della vecchia fanzine, le cui ristampe sono disponibili solo in libreria.

Le lettere giunte nella precedente redazione e quelle che tuttora riceviamo ci dimostrano quanto *I Cavalieri dello Zodiaco* (Saint Seiya) siano amati dagli spettatori italiani nonostante la 'bizzarra' messa in onda, iniziata su Odeon TV e proseguita su Italia 7 (quando la precedente trasmetteva le repliche). **Andrea Marinelli** di Fano (PS), **Manuela Mainieri** di Pavia e **Patrizia Sbarra** di Varese ci hanno più volte scritto per sollecitare un approfondito dossier su questo geniale gruppo combattente, così ne abbiamo preparato uno di ben sette pagine in questo nuovo primo numero di **Mangazine**, completo anche delle schede dei quattro splendidi film animati. Patrizia ci chiede ancora di parlare di *Macross* e di chiarire ai molti lettori il perché in America si siano unite tre storie ben distinte, *Choojiku Yoosai Macross* (Macross, la colossale fortezza), *Kikoo Sooseiki Mospeada* (Mospeada, gli arrampicatori della genesi) e *Choojiku Kidan Southern Cross* (Southern Cross, le imponenti truppe corazzate), per costituirne, grazie a tagli e doppiaggi, la serie di *Robotech*. Il dossier che ci chiedi è già in preparazione e lo vedrai sicuramente tra un paio di mesi proprio su **Mangazine**.

«Spero proprio che abbiate intenzione di pubblicare le ottime produzioni di Tsukasa Hoojoo, quali *City Hunter* e il nuovissimo *Splash!*, e anche materiale di Rumiko Takahashi; a proposito, dove sono reperibili i due numeri finora usciti di *Rumic World* per la Viz?», queste sono le richieste di **Maurizio Ricci** di Roma, che sarà sicuramente felice di poter finalmente leggere il divertentissimo manga di *Lamù* (Uruseiyatsura) e un articolo su Tsukasa Hoojoo, nel quale sveliamo alcuni interessanti retroscena. Purtroppo non ci è possibile presentare in Italia *City Hunter* o *Splash!*, in quanto l'autore stesso ne impedisce l'adattamento per il mercato occidentale (il ribaltamento delle tavole, secondo lui, provocherebbe un calo qualitativo dell'opera), ma potrai seguire gli appassionanti *Rumic World* proprio sulla nostra rivista; per i numeri 5 e 6 è infatti prevista la pubblicazione di *Warau Hyoomato* (Il bersaglio che ride), mentre nel 7, 8 e 9 sarà la volta di *Honoo Tripper* (La viaggiatrice delle fiamme); speriamo così di aver accontentato anche **Massimo Setti** di Poggio Rusco (MN) e i molti appassionati della Takahashi.

Il tema della censura è stato e sarà sempre al centro della nostra rivista, e non esiteremo a denunciare i tagli apportati alle serie televisive. «Sono amareggiato e arrabbiato quando vedo tagli di stampo moralisticamente gratuito e grezzi che, con la mia immaginazione, vedo attuati da trogloditi armati di clave e non da persone competenti e con un minimo senso artistico» dice il

simpatico **Alessandro Nalli** di Bologna, e continua: «I bambini sono oggi bombardati da una grande quantità di notizie su atroci crudeltà; seguendo la logica dei tagli sui cartoni animati bisognerebbe vietare loro telegiornali e film vari, cosa secondo me non giusta perché ciò porterebbe all'ignoranza e all'isolamento dall'esterno, bello o brutto che sia». Anche **Aurelio Lecis** di Ariccia (RM) è favoravole a continuare il discorso: «dal canto mio condivido perfettamente i vostri giudizi in proposito, anche se sarà dura che i benpensanti cambino opinione e si dimostrino mentalmente più aperti. Da parte nostra possiamo solo continuare a cercare di far cambiare l'opinione negativa che si è fatta la gente sui cartoon nipponici». Per quanto riguarda i manga, però, non sempre l'atto censorio è dovuto agli adattatori occidentali. **Francesco Terlizzi** di Bologna accusa molto duramente lo staff della Viz per la sua versione di *Crying Freeman* («Ma come è possibile deturpare un'opera così grande? ... assassini!») e di *Ken il Guerriero* («Nel numero 3 dell'edizione americana - **Zero** n° 4 - compare Shin in una versione abbastanza sconcertante...»), e teme che in Italia «cancellino quel poco di buono che hanno lasciato in America». Ti assicuriamo che Wayne Truman, il grafico che ha lavorato all'adattamento di entrambe le serie, non ha nulla a che fare con le censure dei manga, volute e realizzate dai rispettivi disegnatori come spesso avviene nei fumetti giapponesi. Sia *Crying Freeman* che *Ken il Guerriero* sono pubblicati in Italia dalla nostra casa editrice; il primo è il protagonista della collana bimestrale **Z Comix**, mentre il secondo viene presentato assieme a *Xenon* e *Baoh* sul mensile **Zero**, che dovresti già conoscere. Non realizzeremo, quindi, nessuna censura, anzi, in *Xenon* e *Mai* abbiamo ripristinato alcune tavole mancanti nella prima versione americana, in *Baoh* abbiamo utilizzato i nomi originali dei personaggi e in Lamù potrai notare alcune differenze di traduzione, merito di un confronto diretto con il manga giapponese.

Concludiamo per questo numero salutando **Guglielmo Signora** di Forlì, **Davide Schirru** di Badia a Settimo (FI), **Marco Pellitteri** di Sferracavallo (PA), **Italo Caproni** di Vizzola Ticino (VA), i nippon fan dell'Istituto d'Arte di Chiavari (GE) e **Alessandra Serpente** di Sambuceto (CH), che ci chiedono tra l'altro informazioni sul libro dedicato all'animazione giapponese. Si intitolerà *Anime , guida al cinema di animazione giapponese* e prenderà in esame tutte le produzioni realizzate dal 1958 al 1988; non solo quelle trasmesse in Italia, quindi, ma anche le moltissime che non vedremo forse mai. Una guida che sicuramente non mancherà di entusiasmare i molti fan dei cartoon made in Japan.

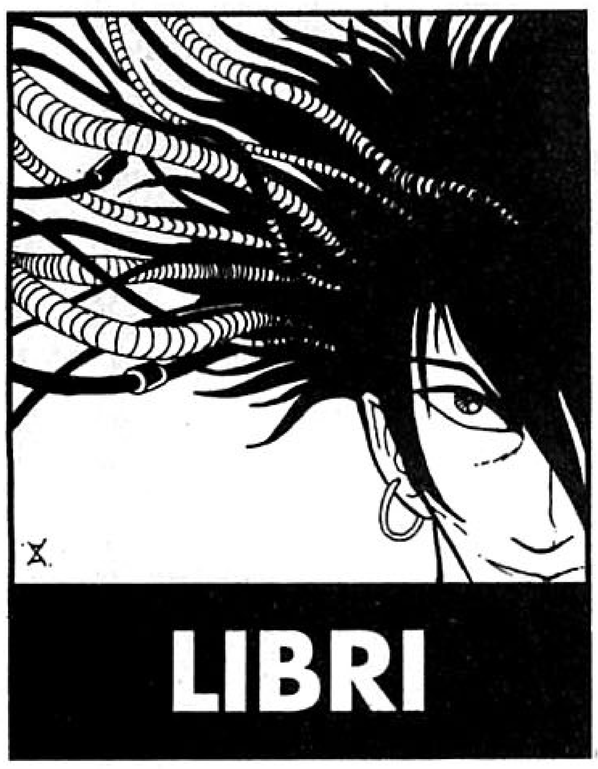
POSTA

Vorrei corrispondere con ragazze/i appassionati di fumetti e animazioni giapponesi.
Francesca Martinengo, Strada del Drosso 66, 10135 Torino.

Cerco appassionati di animazione giapponese e di fumetti fra i 14 e 15 anni di Bologna.
Luca Della Casa, via Galliera 55, 40121 Bologna.

Sono alla ricerca del numero 12 di "Eureka!" (Dicembre 1983) contenente un servizio sui fumetti giapponesi e un breve episodio di Black Jack, *di Osamu Tezuka. Pagamento da definire. Sono anche interessato al nr. 1 della fanzine "From Beyond".*
Tiziana Granata, via Ripamonti 166, 20141 Milano.

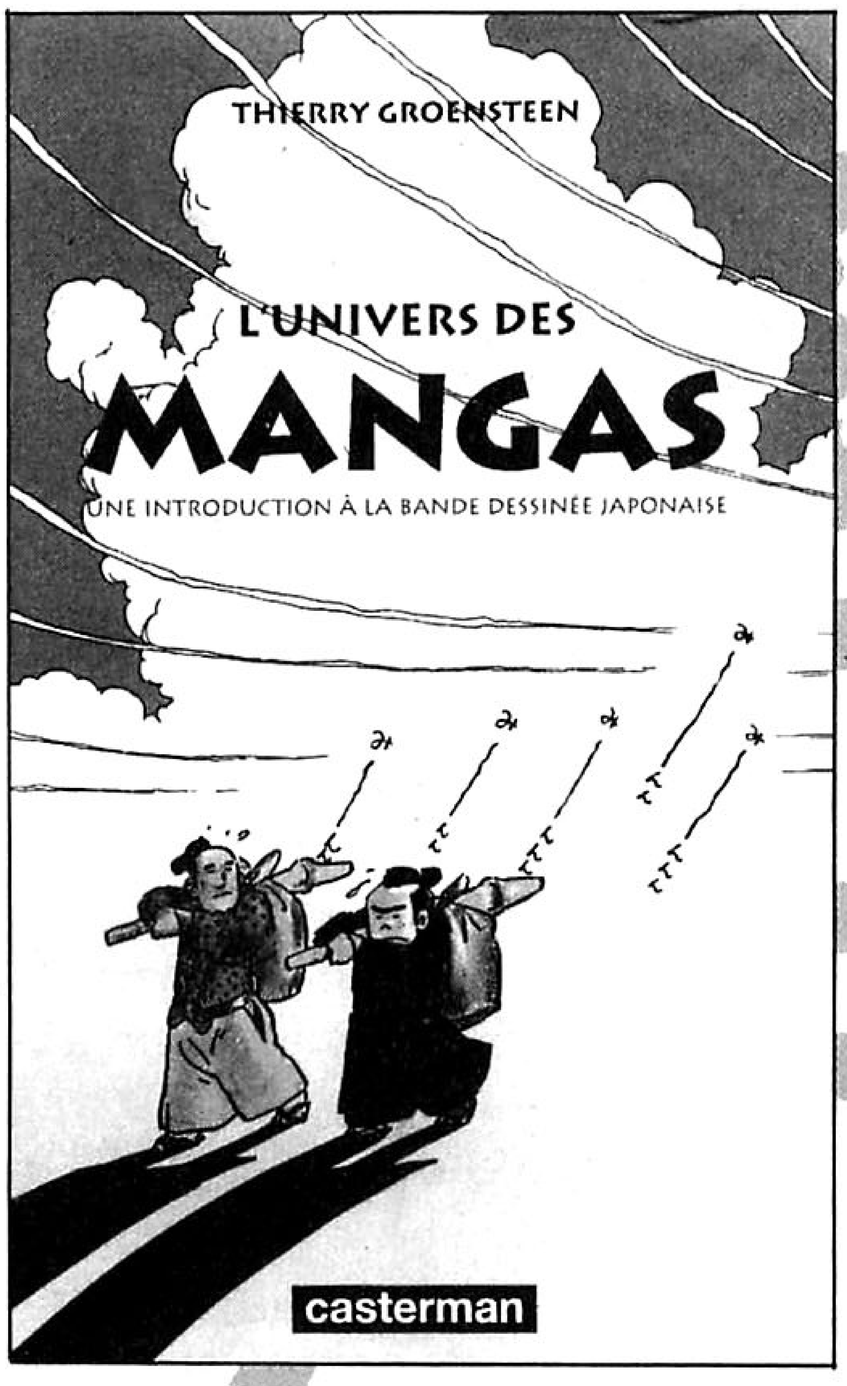
Desidero corrispondere con altri lettori.
Manuela Mainieri, via Bologna 7, 27100 Pavia.



The Transformers
The Movie
86', 1988. Titanus.

La lotta all'ultimo bullone tra Unicron e gli autorobot di Cybertron vede ancora una volta sulla scena i robot trasformisti 'umanoidi' già famosi in Italia per la serie televisiva e per il fumetto pubblicato fino a qualche tempo fa. L'esile sceneggiatura ricalca le tipologie classiche del cartoon televisivo americano e non dà spazio a possibili introspezioni sui personaggi; il disegno meccanico e le frenetiche scene d'azione sono realizzate con una buona tecnica, ma il continuo susseguirsi di eventi senza variazione di ritmo rende il film leggermente noioso.

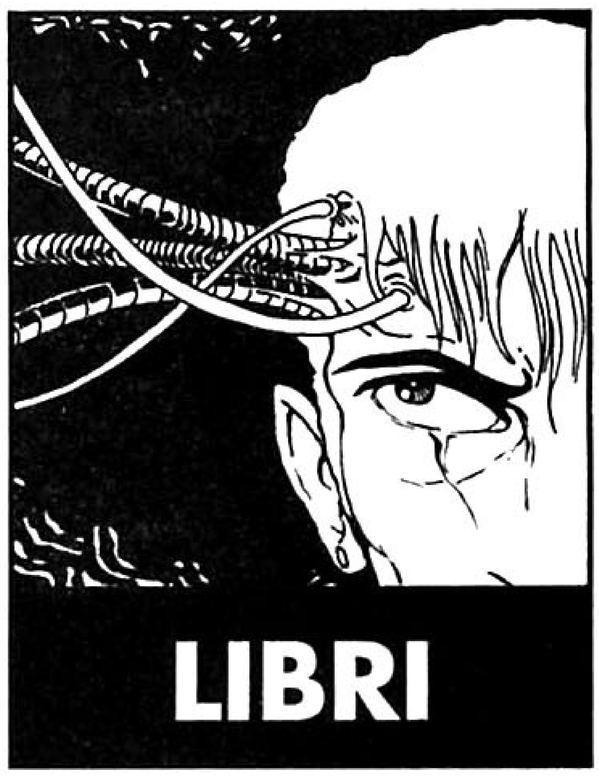
Dopo *Manga Manga*, di Frederik L. Schodt, *L'Univers des Mangas* è la prima opera completa e critica sul tema e, nonostante la forzata sinteticità, che ha costretto l'autore a una selezione un po' troppo arbitraria, il libro è ben strutturato e di piacevole lettura. Il volume costituisce l'introduzione a un genere in costante mutamento, e si destreggia con grande abilità in un universo quasi inesplorato, dato l'incredibile numero di produzioni che l'editoria giapponese sforna ogni anno. *L'Univers des Mangas*



è strutturato in sei capitoli principali e si apre con l'evoluzione del fumetto attraverso una interessante cronologia che evidenzia le tendenze più caratteristiche dal VI secolo ai giorni nostri. I tre capitoli successivi segnano un indispensabile saggio sull'editoria giapponese, sui temi e gli stili che caratterizzano il manga, e sulle trasposizioni animate che ne derivano, mentre nel quinto, Groensteen presenta in un lungo articolo riccamente illustrato la biografia di Osamu Tezuka, l'autore che ha gettato le basi del fumetto nipponico. Nonostante le opere del 'dio del manga' (così era chiamato in Giappone) vengano spesso prese in esame dagli scrittori occidentali, nessuno era mai riuscito a raccogliere i dati con tanta precisione. Il capitolo finale, infine, offre 25 brevi schede sui principali disegnatori, tra i quali è bene ricordare Go Nagai, Rumiko Takahashi, Leiji Matsumoto e Katsuhiro Otomo. La sezione illustrativa presenta vignette e tavole originali, tradotte per l'occasione in francese, e molte immagini a colori. Una vera chicca per amatori.

Thierry Groensteen: L'UNIVERS DES MANGAS
Editions Casterman

Nonostante Katsuhiro Otomo sia famoso come disegnatore di fumetti, non va dimenticata la sua altrettanto grande professionalità come grafico illustratore. Per questo la Kodansha ha pubblicato *Kaba*, un lussuoso volume che ripercorre la vita artistica dell'autore dal 1971 al 1989. Fra le varie sezioni in cui è suddiviso, merita sicuramente di essere portata in primo piano "Illustrations", le cui tavole spaziano dalla linea chiara, più consona al suo stile, a un gusto naïf ben visibile nelle proporzioni e nei colori. Nonostante sia "Comix" la parte interamente dedicata ai fumetti, sono le due storie brevi "The Watermelon Messiah" e "Farewell to Weapons", che permettono al lettore di calarsi maggiormente nell'universo dei manga di Otomo, grazie alle tematiche che propongono. La prima, realizzata nel 1981, illustra la venuta di un singolare Messia in una terra devastata del futuro, in sole sei tavole mute, ma dense di significato; la seconda, invece, anch'essa del 1981, affronta temi fantascientifici più frequenti nell'immaginario dell'autore, presentando anche scenografie che



ritroveremo in Akira. Indirizzandosi dichiaratamente al mercato americano, il volume presenta molti testi e didascalie in inglese, e un'impaginazione all'occidentale; sulla copertina, inoltre, troneggia un maestoso ippopotamo, il cui fonema giapponese 'kaba' corrisponde anche al suono della parola inglese 'cover'.

Katsuhiro Otomo
KABA
Kodansha

Ancora una volta la Viz Comics si segnala per la particolarità con cui opera scelte nel vasto mercato del fumetto giapponese. Uno degli ultimi acquisti dell'editrice americana è l'inquietante *Shion* di Yo Kinutani, racchiuso in un volume di lusso di ottanta pagine che presenta due episodi delle avventure del misterioso menestrello cacciatore di mostri. Realizzato con una tecnica grafica alquanto differente dalla norma nipponica, completamente privo di retinature ma ricco di tratteggi e motivi decorativi, *Shion* è

ambientato in un mondo fantastico di guerrieri, regine e draghi demoniaci, in cui la magia ha reso possibile una singolare evoluzione del Medioevo, lasciandone inalterati i tratti caratteristici grazie all'assoluta assenza di tecnologia scientifica. Nel complesso, un prodotto interessante e innovativo, nonostante si possano riscontrare alcune similitudini con lo stile usato da Miyazaki nella sua *Nausicaä*.

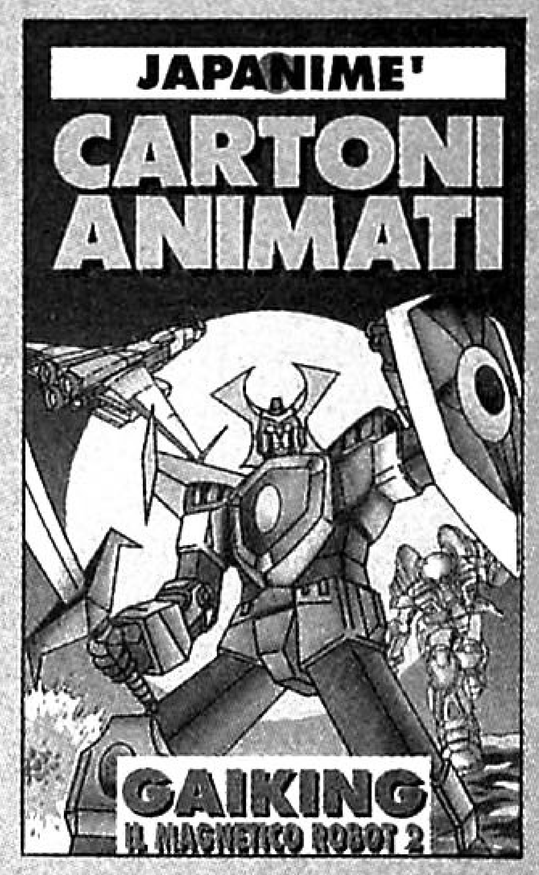
Yu Kinutani
SHION, BLADE OF MINSTREL
Viz Spectrum Editions

«O inferno, vieni dalla mia parte, abbracciami!». Così Hideshi Hino introduce *Panorama of Hell*, il preferito tra i tredici volumi della sua serie di manga *Hideshi Hino's Shocking Theatre*, del 1971, pubblicato in edizione inglese rispettando lo schema di lettura giapponese. Un pittore, col pretesto di illustrare i suoi quadri dipinti con il sangue, ci trascina in un viaggio allucinante: la storia di una famiglia giapponese, segnata per generazioni dalla devastazione. *Panorama of Hell* è uno specchio visionario e ironico di una cultura ossessionata dalla distruzione e dalla presenza costante della morte. Lo stile graffiante e simbolico risulta forse scioccante e claustrofobico all'inizio, ma contribuisce a rafforzare il carattere allucinatorio della storia, e ci rimanda sottilmente ai disegni tradizionali nipponici raffiguranti spettri e mostri della cultura popolare, più che allo standard dei manga.

Hideshi Hino
PANORAMA OF HELL
Blast Books

漫画

Gaiking, il magnetico robot 1 e 2:
50', 1990. Logica 2000.



Quando un cartone animato giapponese viene importato dall'America, subisce quasi inevitabilmente radicali modifiche che ne stravolgono il soggetto originale. In questo caso, si è contribuito anche a creare confusione nell'acquirente italiano delle due videocassette, che presentano ***Gakeen*** *(Magne Robot Ga Kiin) come* ***Gaiking*** *(Daikuu Maryuu Gaiking), altro robot guerriero già conosciuto dagli spettatori italiani. Destreggiandosi fra nomi cambiati, colonna sonora rifatta e sceneggiatura parzialmente riscritta, si dovrebbe riuscire comunque a distinguere l'originalità del soggetto.*

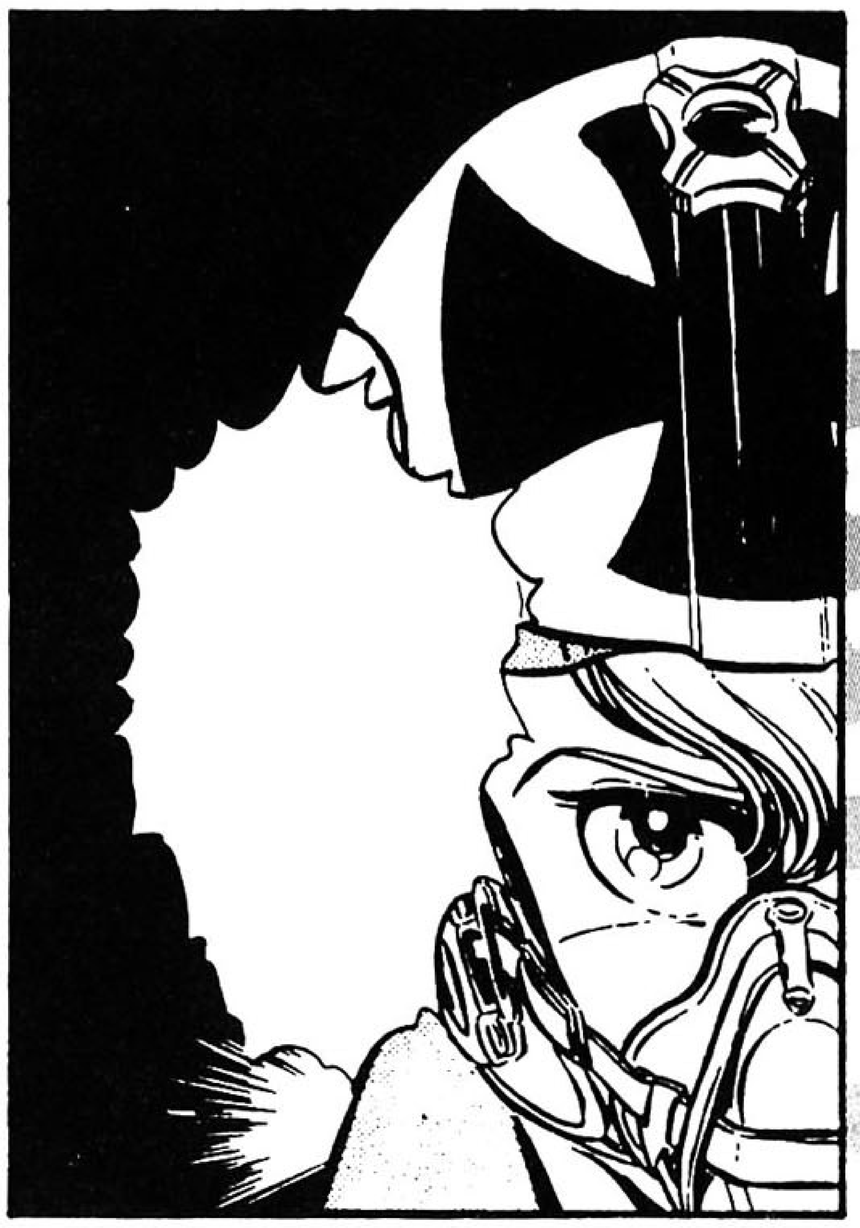
NEWS

GUARDA UN PO'...

Contrariamente a quanto molti pensano, non esiste una seconda serie televisiva di Ace wo Nerae! *(Diventa un asso!), trasmessa a partire dallo scorso dicembre sui circuiti Fininvest con il titolo* Jenny Jenny. *Le nuove puntate mandate in onda sono in realtà tratte da 12 OAV, i primi sei intitolati* Ace wo Nerae 2, *e gli ultimi e più recenti 6 intitolati* Final Stage, *dedicati allo stesso personaggio, tuttora popolare in Giappone. La storia si riallaccia a quella della serie, creata sul soggetto di Sumika Yamamoto del 1973, che terminava con la morte dell'allenatore della ragazza.*

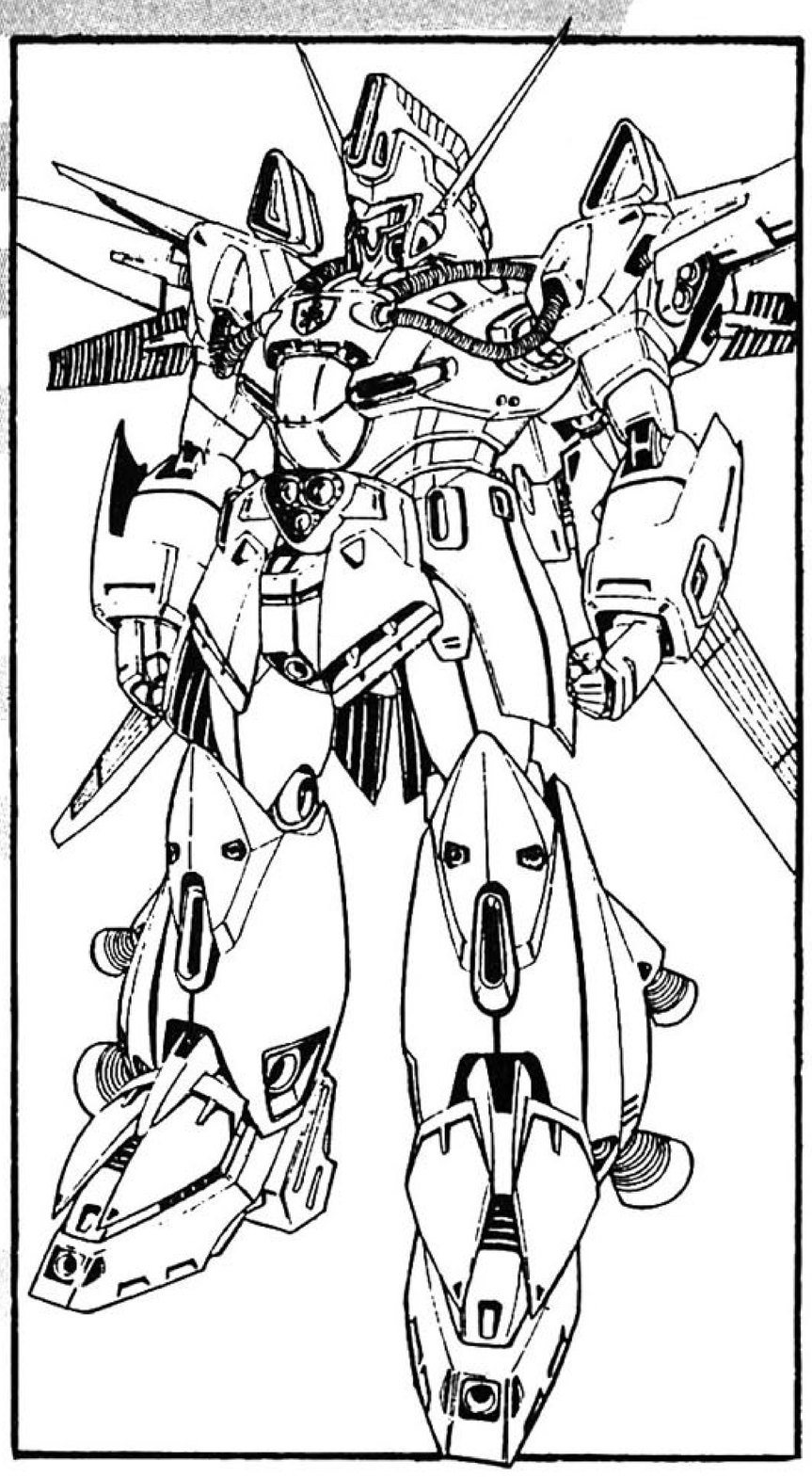
E' *da poco uscito anche in Italia il Game Boy, consolle tascabile della Nintendo che ha spopolato prima in Giappone e poi in America. Il costo è per ora poco abbordabile, circa 150.000 lire, ma l'alta definizione grafica delle cartucce intercambiabili offre una gamma di videogiochi,*

Continua, dopo la pausa del numero 7, lo spazio che *Fumo di China* dedica ai maggiori autori giapponesi. Nel numero 8, infatti, viene pubblicato un ampio articolo su **Kaoru Shintani**, conosciuto in occidente grazie ad *Area 88*, il serial pubblicato anche in America dalla Viz Comics, e in patria per essere stato tra l'altro un valido assistente del grande Leiji Matsumoto.



Al contrario di quanto tutti si aspettavano, **Akira**, dell'ormai famosissimo Katsuhiro Otomo, non si è concluso con l'uscita del 5° volume; la Kodansha, la casa editrice che lo pubblica in Giappone, ne ha annunciato l'uscita di un sesto. La notizia ha preso in contropiede gli editori occidentali Glénat e Marvel, che si vedono ora costretti a portare a 36 i previsti 30 numeri del loro mensile.

Ancora Gundam! Reduce dai molti successi animati, il famoso Mobil Suit torna alla ribalta per consacrare il proprio successo sulla scena internazionale. La Sunrise ha infatti prodotto il nuovo lungometraggio **Gundam F-91**, che si colloca cronologicamente 30-50 anni dopo le avventure del precedente film *Gyakusho no Char* (Il contrattacco di Shia). Meitzuar Roma, leader di un'organizzazione politico-militare, annuncia il suo piano per riformare la Federazione Terrestre in una utopistica Cosmo Babilonia. Il protagonista del cartoon è Seabook Ano, uno studente di Side 4, che si trova coinvolto suo malgrado nel conflitto, quando la sua ragazza Cecile Fairchild viene rapita. Costretto a fuggire sulla vicina colonia Frontier I, il ragazzo prende parte al progetto Formula '91, ed è presto costretto ad affrontare la bella Cecile che, passata al nemico, guida i Crossbones Vanguard con il nome di Vera Roma. Lo staff che prende parte ai lavori vede la collaborazione di Yo-shi-yuki Tomino, già ideatore della serie, per la regia, di Yasuhiko Yoshikazu per il character design e l'animazione, e di Kunio Okawara per il mecha design.



La casa editrice Kodansha si appresta a fare uscire nell'estate '91 la versione in volumetto di **Koukaku Kidoutai** (Lo spettro nel guscio), il più recente manga di Masamune Shiroo. Il libro, composto approssimativamente da 350 pagine, si rivolge a un target adulto. Dopo la Quarta Guerra Mondiale, il blocco asiatico guidato dal Giappone domina il mondo e per mantenere il potere si serve di un corpo di polizia elitario che fa uso di gruppi d'attacco corazzati. Per rendere i guerriglieri superiori in battaglia ai gruppi di terroristi, essi ven-

gono sottoposti a trapianti cibernetici talmente radicali che la vera essenza dell'essere umano ne risulta completamente stravolta.

Nonostante la fortunatissima serie fanta-poliziesca si sia conclusa nello scorso settembre, **Patlabor** continua ad avere successo in videocassetta, grazie a ben16 nuovi OAV distribuiti dalla Bandai che riprendono da dove la storia televisiva era terminata. Gli episodi, di 30 minuti circa l'uno, si ispirano al fumetto di Masami Yuki pubblicato su "Shoonen Sunday", e presentano le avventure di uno speciale corpo di polizia impegnato nella lotta al crimine.

A maggio uscirà in America la terza parte di **Crying Freeman**, che per l'occasione verrà colorata in modo da renderla più vicina ai gusti dei lettori statunitensi; questa politica, adottata per la prima volta dalla casa editrice Marvel per *Akira*, era già stata ripresa dalla Viz per la pubblicazione del fantascientifico *Gunhed* di Kia Asamiya. Nell'attesa di poter pubblicare anche noi le nuove avventure del killer dei 108 Dragoni - rigorosamente in bianco e nero, come l'originale - veniamo a conoscenza della prossima uscita americana in formato comic book di **Golgo 13**, sempre a opera della Viz. Il manga, creato nel '69 da Takao Saito, sarà intitolato *The Professional* per distinguerlo meglio da una precedente versione inglese, e verrà messo in circolazione a partire da aprile. Il nome del killer sembra sia stato coniato unendo l'abbreviazione di Golgota - il monte su cui venne crocifisso Cristo - e il numero portasfortuna per antonomasia.

L'Istituto Giapponese di Cultura a Roma, nel tentativo di promuovere l'animazione d'autore, organizza in sede un ciclo di proiezioni sottotitolate in inglese o in italiano, dal 20 al 28 marzo. Gli otto lungometraggi inseriti in scaletta sono: *Hadashi no Gen I* e *II*, *Hotaru no Haka*, *Saraba Uchuu Senkan Yamato: Ai no Senshitachi*, *Ginga Tetsudo 999*, *Hi no Tori: Ai no Cosmozone*, *Serihiki no Gooshu*, e *Ginga Tetsudo no Yoru*. Per maggiori informazioni: Istituto Giapponese di Cultura, via A. Gramsci 74, 00197 Roma. Tel. 06/3224794-3224754.

tra i più gettonati nelle sale. La novità più interessante, però, consiste nel fatto che molte di esse si ispirano a serie animate, come Ken il Guerriero, Lamù e Lupin III. Purtroppo, per il momento, l'unico modo di procurarsele è quello di richiederle all'estero.

***La** programmazione dei cartoni animati sulle reti televisive nipponiche è molto diversa da quella nostrana. In Giappone, infatti, i cartoon vengono trasmessi settimanalmente, quindi una serie di lunghezza mèdia (52 episodi) rimane nel palinsesto televisivo per un anno. Questo provoca notevoli disagi alle reti italiane che, per le serie più recenti, sono costrette a interromperne la messa in onda, per permettere così alle storie in Giappone di terminare.* Ken il Guerriero *(Hokuto no Ken)* e Cara Dolce Kyoko *(Maison Ikkoku)* *su Junior TV*, e I Cavalieri dello Zodiaco *(Saint Seiya)* *su Odeon TV e Italia 7 ne sono un chiaro esempio.*

LAMU'

Quando la rivista a fumetti "Shoonen Sunday" iniziò la pubblicazione del manga di ***Lamù*** *(Uruseiyatsura), nessuno avrebbe potuto immaginare il successo che questa serie avrebbe portato alla sua autrice, Rumiko Takahashi. A partire dal 1978 le vicissitudini del liceale Ataru Moroboshi e dell'aliena Lamù diventarono parte integrante delle letture di ragazzi e adulti, grazie alla divertente narrazione e alla graffiante parodia che nulla risparmia delle nevrosi e delle ipocrisie del moderno stile di vita giapponese. Grazie all'incessante introduzione di nuovi personaggi, il fumetto riesce a evitare momenti di crisi, e l'originale freschezza migliora con l'andare del tempo, così come lo stile grafico.*
Ora, dopo il grande consenso che la serie ha avuto anche nel nostro paese, ci apprestiamo a presentarvi la versione italiana di questo cult manga, *cercando di offrirne un adattamento il più fedele possibile allo spirito e alla cultura dell'originale.*

PARTE 1
UNA BUONA PREDA

WHAP

TI ODIO !

E' TUTTO FINITO FRA NOI .!

SHINOBU !

MA PERCHE' FA COSI' ? HO GUARDATO QUELLA RAGAZ- ZA SOLO PER UN SECONDO.

ASPETTA .! ASPETTA .! NON FARLO !

EH ?

tump tump tump tump tump

NON FARE STUPI- DAGGI- NI !

WHUMP

AAAH !

SOHO ...

...ARRIVATO TROPPO TARDI.

PERCHE' CAVOLO HAI FATTO UNA COSA DEL GENERE ?!

SPLASH

DAI... NON VORRAI DARMI A BERE CHE NON TI VOLEVI BUTTARE ?

E TU CREDI CHE MI SAREI SUICIDATO ...

...SOLO PERCHE' LA MIA SBARBA MI HA LASCIATO?

MA IO HO VISTO L'**OMBRA DELLA MORTE** SU DI TE. PER QUESTO SONO CORSO A SALVARTI E...

... MI HAI SPINTO GIU' DAL PONTE.

BE', **GRAZIE MILLE!** LA MIA GIORNATA E' **COMPLETA**, ADESSO!

NO! ASPETTA! NON ANDARE IN QUELLA DIREZIONE!

TI ACCADRA' QUALCOSA DI TREMENDO.

MA IO **DEVO** ANDARE DI LA', PER TORNARE A **CASA**!

LA... LA TUA FACCIA!

E' ORRIBILE!

UGH... VOLEVO DIRE CHE HO VISTO...

UN FUNESTO PRESAGIO SUL TUO VISO.

BE', NON ME LO POTEVI DIRE SUBITO?

SEMBRA QUASI CHE TU SIA POSSEDUTO DA UNO SPIRITO MALIGNO.

SPIRITO MALIGNO?! MA FAMMI IL PIACERE!

GLI SPIRITI MALIGNI SONO VERI COME... I DEMONI O GLI UFO.

EHI... MA CHE SUCCEDE? COSA CI FA TUTTA QUELLA GENTE ATTORNO A CASA MIA?...

ECCOLO! E' IL FIGLIO DEL SIGNOR MOROBOSHI! E' TORNATO!

CHI? QUEL RAGAZZO?!

SEI TU ATARU MOROBOSHI?

COSA NE PENSI DI TUTTO QUESTO?

MA... DI COSA STATE PARLANDO?

VUOI DIRE CHE NON SAI NULLA?!

STAI PER DIVENTARE L'EPICENTRO DELL'ATTENZIONE MONDIALE!

ATARU!

MAMMA! COS'E' SUCCESSO?

CHE C'E'?

SEGUIMI E LO SCOPRIRAI!

ATARU! SEI TORNATO!

OH, ATARU!

SHINOBU! COSA CI FAI TU QUI?

L'HO SENTITO AL TELEGIORNALE. ERO COSI' PREOCCUPATA CHE SONO CORSA SUBITO!

FORZA, RAGAZZO, E' ORA CHE TU LO CONOSCA!

QUALCUNO MI E' VENUTO A TROVARE?

MI RACCOMANDO, ATARU! STAI CALMO!

MA PERCHE' URLATE TUTTI? COSA STA SUCCEDENDO QUI? E CHI DIAVOLO C'E'...

BENTORNATO A CASA.

AAAAH! DEMONI! ORCHI! FUORI DI QUI!

EHI.' BASTA, RAGAZZO... FERMATI!

NON SONO UN DEMONE! SONO UN ALIENO!

UN ALIENO? E CHE CI FA QUI?

SU, DATTI UNA CALMATA.

RRRRRUMM

UN TUONO!

WARAK

E' L'ASTRONAVE ALIENA!

SSSHHH

ZZZZZZZZZ

MIO DIO!

OH!

COME?! COSA SIGNIFICA CHE DEVO GAREGGIARE CON UN INVASORE?

HANNO IN PROGRAMMA L'INVASIONE DELLA TERRA, MA CI OFFRONO UNA VIA DI SCAMPO.

ABBIAMO SORTEGGIATO CON IL COMPUTER UN UMANO A CASO. SE SARA' IN GRADO DI BATTERCI IN SINGOLAR TENZONE, RITIREREMO LE NOSTRE FORZE.

VUOL DIRE CHE AVETE SORTEGGIATO ME ?!

BRAVO!

VISTO? COSA TI AVEVO DETTO? POSSEDUTO DA UNO SPIRITO MALIGNO!

EVITA I "TE L'AVEVO DETTO"!

ATARU! NON PUOI LOTTARE CON QUELL' ESSERE! TI UCCIDERA'!

L'HAI SENTITA, MOSTRO? BATTITELA!

NOI PREFERIREMMO BATTERE TE, INVECE!

E IO NON MI BATTERO' MAI CON TE, TRIPPONE!

RINCORRERE? IN CHE SENSO?!

SICCHE' TU SARESTI IL MIO AVVERSARIO.

UH!?

INFATTI NON E' LUI CHE DOVRAI RINCORRERE!

IL MIO NOME E' LAMU' !

HAI DIECI GIORNI. SE IN QUESTO TEMPO RIUSCIRAI AD AFFERRARE ALMENO UNO DEI CORNETTI DI MIA FIGLIA, SARAI IL VINCITORE.

MA... PER TOCCARLE LE CORNA... EH EH... DOVRO' PER FORZA AGGRAPPARMI AL SUO CORPO ...

ATARU !!

E IO... DOVREI GIOCARE A "GUARDIE E LADRI" CON LEI ?

ESATTO.

POTREI **NON ESSERE** COSI' FACILE DA PRENDERE.

SCORDATELO, PICCOLA ! **NIENTE** MI IMPEDIRA' DI METTERTI LE MANI ADDOSSO !

PORCO !

SIGNOR MOROBOSHI ! LEI E' STATO SCELTO PER UN COMPITO DI ESTREMA IMPORTANZA ...

... HA NULLA DA COMMENTARE ?

AHI AHI AHI !

IL MONDO INTERO DIPENDE DA QUESTO. **NON HO SCELTA**: DEVO FARLO !

PERMETTETE CHE MI PRESENTI. MI CHIAMO **SAKURAMBO** CHE SIGNIFICA "CILIEGIA". SONO UN MONACO ERRANTE.

CILIEGIA? NON E' UN NOME UN PO' STRANO PER UN MONACO ?

L'HO SCELTO IN ONORE DELLA VITA MONASTICA. DALL'ESTERNO SEMBRA DOLCE E DELICATA, MA DENTRO E' **TUTTA NOCCIOLO!**

SEI VENUTO QUI PER RACCONTARCI QUESTA **CRETINATA** ?!

SU, ATARU! COSA DICEVI A PROPOSITO DELLA FACCIA DI ATARU, SAKURAMBO ?

SONO COSI' PREOCCUPANTI QUEI SEGNI ?

SI'. A PRIMA VISTA SI DIREBBE UN RAGAZZO NORMALE, MA E' NATO SOTTO UNA CATTIVA STELLA.

VOI SIETE I SUOI GENITORI AVETE QUALCHE IDEA DEL MOTIVO ?

BE... IO...

CARO, ATARU NON E' NATO DI VENERDI' 13 ?

SI'... E' VERO! E C'ERA ANCHE LA LUNA PIENA!

E UN GATTO NERO CI HA ATTRAVERSATO LA STRADA MENTRE ANDAVAMO ALL'OSPEDALE ...

PER EVITARLO SEI PASSATA SOTTO UNA SCALA ...

... DOVE HO URTATO UN CARRELLO PORTAVIVANDE E HO ROVESCIATO TUTTO IL SALE ...

GIA' POI IL CARRELLO E' ENTRATO IN QUEL NEGOZIO DI SPECCHI E ...

ADESSO BASTA!

FINALMENTE, L'INSEGUIMENTO DAL QUALE DIPENDERA' IL FUTURO DEL MONDO STA PER INIZIARE!

IL MONDO INTERO ASSISTE A QUESTO EVENTO IN DIRETTA VIA SATELLITE.

TV

SENTIAMO IL PARERE DEL NOSTRO COMMENTATORE. SIGNOR YAMADA, QUALCHE OSSERVAZIONE?

FORNA

MARU

LA FACCENDA E' CRITICA.

13

SE VINCO DIVENTERO' UN GRANDE EROE! LA MIA VITA CAMBIERA', FINALMENTE!

AI VOSTRI POSTI!

PRONTI!

BANG

YAY

13

MA...?! LAMU' NON CORRE!

AH! CI SONO RIUSCIT--

VOLA !

WOOSH

VIENI A PREH-DER-MI !

tump

EHI, ASPET-TA UN MOMEN-TO !

HAI BARATO ! NON MI HAI DETTO CHE SAI VOLARE !

ALIENI GO HOME

NON LO SAI PERCHE' NON HAI STUDIATO !

VAI MOROBOSHI ! IL DESTINO DELLA TERRA E' NELLE TUE MANI !

γνῶθι σεαυτὸν ...

SON HOW PI TAN KAN CHA ZU GU TANCHAN YUI FU LON SHIE !!

MANCATA PER POCO, STAVOLTA !

PAA PAO ZUAI !!

IL EST SUR LA TABLE !

UN ATTIMO DI RITARDO.

ПРАВИЛА ЛИНИН ТОВАРІЩ

LIAN MIEN.!!

E' TUTTO INUTILE.

CE L'HA SCRITTO IN VISO. E' DESTINATO A FALLIRE.

E' GIUNTO IL TRAMONTO. IL PRIMO GIORNO DI GARA E' FINITO E ATARU MOROBOSHI NON CE L'HA FATTA.

SPERIAMO TUTTI CHE DOMANI SIA UN GIORNO PIU' FORTUNATO. NON CAMBIATE PROGRAMMA: FRA POCO IL NOTIZIARIO SPORTIVO ...

SECONDO GIORNO.

BAM

Vroooooom

ATARU! RICORDATI CHE SE VINCI DIVENTERAI UN EROE!

IMPOSSIBILE. GUARDA LA SUA FACCIA.

VOLETE STARE UN PO' ZITTI?!

TERZO GIORNO.

E QUESTO LO CHIAMA **CORRERE?**

MA CHE FA QUELL' IMBECILLE?

ALLORA, MOROBOSHI? ANCHE OGGI NON CI SEI RIUSCITO, VERO? VERO?

COME POTRAI GUARDARTI ANCORA ALLO SPECCHIO, SE PERDI?

PENSA DI NON AVERE PROPRIO ALCUNA POSSIBILITA'?

LA GARA E' GIA' A META'.

ORMAI LA TERRA E' NOSTRA.

SE CI INVADONO, SARAI ODIATO E VILIPESO PER IL RESTO DELLA TUA VITA.

MA PERCHE' TI HO MESSO AL MONDO?

SILENZIO!

SONO STATO UN PAZZO.

MI SENTO COME SE IL MONDO STESSE PESANDO SEMPRE PIU' SULLE MIE SPALLE.

ATARU! CI SONO VISITE!

SE E' UN CRONISTA NON LO VOGLIO VEDERE!

CIAO, ATARU.

SHINOBU?

SONO VENUTO ANCH' IO!

ESCI DI QUI E VATTENE AL DIAVOLO!

ATARU... CE LA FARAI?

OOOOH... NON CHIEDERLO.

SONO STATO UNO STUPIDO.

NON MI ASPETTAVO CHE POTESSE VOLARE.

E' SOLO COLPA TUA. NON HAI RAGIONATO. UN'OCCHIATA A QUELLA... QUELLA RAGAZZA E SEI CADUTO AI SUOI PIEDI.

HAI RAGIONE UN NEMICO RESTA UN NEMICO ANCHE SE E' UNA RAGAZZA.

SI!! E' SOLO COLPA TUA!

PERCHE' LEI PUO' DIRLO E IO NO?

SIAMO QUASI AL TERMINE DELL'OTTAVO GIORNO DI GARA ...

... E I CONTENDENTI STANNO MOSTRANDO CHIARI SEGNI DI STANCHEZZA.

AAAH!

doinng

AAAGH!

LASCIAMI, PERVERTITO!

BOP

CRRRIP

13

COS...?

JUMP

HOORAH!!

CE L'HA FATTA!

Whump

...NZ-NZO...

...NZ-NZO...

CI ERA RIUSCITO... ERA QUASI FATTA!

LAMU' STA TORNANDO SUL SUO UFO, SENZA CHE LE ABBIA SFIORATO IL CORNO.

HO...

MOROBOSHI PIANGE, BAGNANDO IL REGGISENO CHE LAMU' HA LASCIATO IN MANO SUA. UNA SCENA TOCCANTE...

...CHE SPEZZA IL CUORE. MA **CORAGGIO**, ATARU MOROBOSHI, NON ABBATTERTI! TI RIFARAI DOMANI!

E CON QUESTO SI CONCLUDE LA NOSTRA DIRETTA!

VENTU-NO!

VENTI-DUE!

whoof

TE NE STAI LI' DA MOLTO?

RIDAM-MELO!

UH? DI COSA STAI PARLAN-DO?

DI QUELLO CHE MI HAI STRAP-PATO! RESTITUI-SCIMELO!

OH, VUOI DIRE QUE-STO?

zwish

LO STAVI IN-DOS-SAN-DO?

LO VUOI? VIENI A PREN-DERLO?

LA GARA E' VALIDA SOLO DALL' ALBA AL TRAMON-TO!

SEI VENU-TA PER RI-PREN-DER-TELO, VERO?

MOL-TO BENE.

thump

BAM

SI STA ALLE-NANDO CON MOLTO IMPE-GNO.

STA ESERCI-TANDO PER-FINO LA VOCE!

RI-DAM-MELO!

MAI!

haha ha haha ha ha

AAH!

clonk

ME LA PAGHE-RAI CARA!

E COSI' NON NE HA UNO DI RICAMBIO, EH?

A QUANTO PARE, LA FORTUNA INIZIA A SOR-RIDERMI!

DEVI FARCELA, OGGI.

rah rah rah rah rah

SEMBRA CHE OGGI MOROBOSHI SIA IN GRAN FORMA, SENZ'ALTRO, AVER STRAPPATO A LAMU' IL... EHM... CIOE'... IL FATTO E' CHE... L'ESSER STATO QUASI SUL PUNTO DI PRENDERLA GLI HA DATO PIU' FIDUCIA.

BENE. VEDIAMO SE HO FORTUNA OGGI.

UMPH.

scff scff

COME IMMAGINAVO! LA PAURA DI SPOSTARE LE BRACCIA LE RIDUCE LA CAPACITA' DI SALTARE DELLA META', PERCIO'...

boing

BANG

bonk

...LA VITTORIA E' MIA!

doing

AAAH!

GLOMP

YEEE

TI AMMAZ-ZO !

FERMA, SMET-TILA !

MAI SOTTOVA-LUTARE UNA DON-NA !

POW

AAHG !

buh-waang

FWAM

PFUI ! E' SVENU-TO !

PER UNA CADU-TA DI NEAN-CHE UN ME-TRO !

UNA BAREL-LA ! PORTA-TE UNA BARELLA !

SCIÒ ! VIA DA LI' !

CHE CAVOLO STAI FACENDO, BUFFO-NE ?!

boo

TI E' RIMASTO SOLO UN GIORNO !

SSSSS

boo

CHE CO-SA ACCA-DRA' AL-LA TERRA ?

boo

boo

STUPI-DI EGOI-STI ...

SONO SOLO CAPACI DI STA-RE A GUARDA-RE !

ATARU? SONO ARRIVATI DEGLI AMICI A FARTI VISITA.

DEVI SCUOTERTI! TI RESTA UN GIORNO SOLO!

UN GIORNO SOLO...

FRA UN GIORNO, LA TERRA SARÀ INVASA E IO PASSERÒ IL RESTO DELLA MIA VITA COME UN REIETTO.

COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE?

COME POSSO BATTERE UNA COME LAMÙ?!

E TUTTO PER COLPA DEI POLITICANTI! FETENTI, SCHIFOSI POLITICANTI!

rrrrrrip

COME PRIMO MINISTRO, PROMETTO CHE IN CASO DI VITTORIA MOROBOSHI SARÀ PROCLAMATO EROE NAZIONALE.

LO PREMIERÒ PERSONALMENTE CON LA MEDAGLIA D'ONORE IMPERIALE.

TAKEO

MIO DIO! E' IMPAZZITO! PRESTO!

E' TUTTA COLPA DEL GOVERNO!

klatch

klatch

SE NON LO FACCIAMO RINSAVIRE, LA TERRA E' FINITA!

COSA SI PUÒ FARE?

IO... IO...

ATARU! SE VINCI... TI SPOSO!

kuh-ratch

fomp

M... MI SPOSI ?

TU MENTI.! STAI MENTENDO SOLO PERCHE' VUOI SOPRAVVIVERE.!

katch

NO, STUPIDO. NON MENTO.

E ALLORA DOMANI VINCERO'! NON IMPORTA COME.!

COME SONO CONVINCENTI, LE DONNE...

COM'E' STUPIDO ATARU...

NON POSSO SOPPORTARE CHE TU SIA UN REIETTO PER IL RESTO DELLA TUA VITA.

QUINDI E' LA VERITA'? E' VERO?

E' L'ULTIMO GIORNO E ATARU SEMBRA PIU' IN FORZE CHE MAI.!

HA MESSO LAMU' SULLA DIFENSIVA!

PER SHINOBU!

PER IL MATRIMONIO!

rah rah rah rah rah rah rah rah rah

FARO' DI TUTTO PUR DI SPOSARLA.! ANCHE SPORCHI TRUCCHI!

vwip

LA-MU'!

GUAR-DA COS' HO!

OH!

RIDAM-MELO!

VIENI! PIU' VICI-NA!

glom

CI, E CA-SCA-TA!

KuhoWHAM

IO... LA...

SPOSE-RO'!

PRR

CE L'HA FATTA ! CE L'HA FATTA ! ATARU MOROBOSHI HA SALVATO LA TERRA !

YA

ATARU!

ATARU!

ATARU!

CONGRATULAZIONI, SIGNOR MOROBOSHI !

IL MONDO INTERO LE E' GRATO !

EH EH EH ! FINALMENTE ... POTRO' SPOSARLA !

ATARU... IO NON AVREI MAI ... MA SE TU MI DESIDERI TANTO ... BE', ALLORA ... SI', TI SPOSERO' !

COSA ?!

SIGNOR MOROBOSHI !! QUESTO SIGNIFICA CHE STA PER SPOSARE LAMU' ?

ECCO PERCHE' HA GRIDATO "PER IL MATRIMONIO" DURANTE LA GARA !

NO !

SHINOBU!

UH!

NON MI SEMBRA CHE LE REGOLE DICESSERO DI STRINGERLA COSI' A LUNGO!

BE', SAI COME SI DICE... FRA MOGLIE E MARITO...

NO! NON PUOI LASCIARMI DOPO TUTTO QUEL CHE E' SUCCESSO!

RACCONTALO ALLA TUA FIDANZATA!

TORNIAMO A CASA, FIGLIA MIA, ABBIAMO PERSO.

ASPETTA! HA CHIESTO LA MIA MANO!

SHINOBU!

SE VUOI SPOSARLA DEVI VENIRE SUL NOSTRO PIANETA.

COSA?!

TI FARO' UN BEL PAIO DI **CORNA**, TESORUCCIO!

ATARU, VEDI DI TORNARE A CASA PER LE VACANZE!

SARA' UN GENERO MERAVIGLIOSO.

HAI VISTO? E' IL DESTINO, IL DESTINO, IL DESTINO.

QUESTO SI' CHE E' UN MATRIMONIO **MISTO**!

NON LASCIARMI!

SENTITELO! LA CONOSCE SOLO DA DIECI GIORNI E GIA' NON PUO' VIVERE SENZA DI LEI!

CHE BEL LIETO FINE!

PROFILI

TSUKASA HOOJOO

A CURA DI MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Per soddisfare la curiosità dei molti fan di **Cat's Eye**, abbiamo pensato di offrirvi la possibile conclusione della serie animata, seguendo la sceneggiatura del manga originale a cui si ispira. Questo soprattutto perché non potrete mai vedere pubblicati in Italia i fumetti originali.
Tsukasa Hoojoo, infatti, non sembra essere intenzionato a cedere i diritti per l'adattamento dei suoi manga in occidente, in quanto contrario al ribaltamento delle tavole e all'adattamento dei rumori.
Eccovi quindi quanto avviene nel 18° e ultimo volumetto.

Cranaff, affermato pittore e proprietario di una galleria d'arte, lancia alle protagoniste una sfida che non possono rifiutare: l'ultimo quadro di Heintz è custodito in un museo ricco di trappole e trabocchetti a prova di ladro. I congegni di sicurezza non sono un problema per le ragazze, che raggiungono

Nonostante che gli autori della nuova generazione mostrino un indubbio interesse per il mercato internazionale, realizzando sempre più spesso i loro manga in funzione del gusto occidentale, sono ancora in molti a tenere alto il nome della famosa scuola giapponese. Tsukasa Hoojoo è tra questi l'autore che meglio riesce a bilanciare gli elementi narrativi nelle proprie opere, alternando, con grande gusto e maestria, principi e schemi rigorosamente nipponici. Dopo essersi laureato, Hoojoo inizia a lavorare in campo artistico, prima come cartoonist e in seguìto legando il proprio nome a quello della Jump Comics, la casa editrice del gruppo Shueisha che lo ha ancora oggi sotto contratto e con cui nel 1982 realizza **Cat's Eye**, il suo primo grande successo.

Pubblicato sulla rivista a fumetti "Shoonen Jump", il manga coinvolge i lettori fin dalle prime pagine, presentando tre ragazze particolarmente sexy, Rui, Hitomi e Ai (in Italia Kelly, Shila e Tati), impegnate a sottrarre una famosa opera d'arte in un museo di Tokyo, dopo aver narcotizzato il detective Toshio (Matthew) Utsumi e i suoi uomini. Da qui a poco la trama si infittisce e i personaggi si scoprono uniti da intimi e imprevedibili legami; le protagoniste sono sorelle, gestiscono la rispettabile caffetteria Cat's Eye (Cat's Eye è anche il nome con cui si firmano in veste di ladre), e Hitomi è la fidanzata ufficiale di Toshio. Il poliziotto, inoltre, collabora nelle indagini con Mitsuko Asatani (Alice Mitsuko), segretamente innamorata di lui, con Takeuchi, il ragazzo di Ai, e con Takeshi Hirano, affascinato dalla bella Rui. Il fine delle 'gatte' è comunque nobile e giustifica i mezzi poco leciti che sono costrette a utilizzare: solo attraverso la ricostruzione della collezione privata di M. 'Heintz' Kisuji, loro padre, è infatti possibile svelare il mistero della sua scomparsa. Nel 1983,

mentre le avventure del manga sono in pieno svolgimento, la Tokyo Movie Shinsha traspone la dinamica sceneggiatura di Hoojoo in un'omonima serie animata di 35 episodi, e l'anno successivo ne produce una seconda di 37, entrambe trasmesse con successo anche in Italia nel 1986. I disegni di Toshikaru Mizutani sono assolutamente fedeli alla caratterizzazione originale e l'animazione di Satoshi Hirayama è più che discreta per una produzione seriale, merito anche dell'abile regia di Yoshio Takeuchi. La forzata riduzione vede purtroppo la scomparsa di alcuni importanti personaggi come Takeshi Hirano e Takeuchi, e del ladro Akira Kamiya, meglio conosciuto come 'Nezumi' (Topo) che, oltre a nutrire un'affettuosa simpatia per Rui, conosce le vere identità di Cat's Eye. Inoltre, nonostante rimanga ben caratterizzato il particolare rapporto tra Toshio e Hitomi, la versione animata non anticipa la

reale conclusione e termina lasciando in sospeso il legame tra i quadri e il ritrovamento di Heintz.

Il successo di pubblico, immediato, caloroso e senza riserve, insieme con la soddisfazione di aver portato a termine un progetto così ambizioso, producono in Tsukasa Hoojoo un effetto decisamente stimolante, e lo portano a realizzare prima il manga autoconclusivo **Tenshi no Okurimono** (Il dono degli angeli) e quindi **City Hunter**, la serie che ancora oggi costituisce il punto di forza di "Shoonen Jump". Racconto poliziesco che spazia con disinvoltura dall'umorismo al dramma, dalla violenza spietata all'ilare erotismo, *City Hunter* è strutturato secondo uno schema molto semplice, che offre alla fantasia dell'autore la possibilità di muoversi liberamente, e ruota attorno a Ryo Saeba, uno scrupoloso detective professionista soprannominato 'Sukebe' (Arrapato) per la sua innata predisposizione al sesso. Armato di una Colt .357 'Python', la sua pistola preferita, il protagonista copre ruoli di vario genere (killer, guardia del corpo, spia...), ma sempre estremamente pericolosi, ed è possibile contattarlo scrivendo le lettere XYZ sul tabellone delle informazioni della stazione Shinjuku a Tokyo. Accanto a Ryo copre un ruolo fondamentale la bella Kaori, una ragazza apparentemente dolce e innocente che non vuole legarsi sentimentalmente a lui, nonostante ne sia follemente innamorata. Kaori era la sorella adottiva di Hiroyuki Makimura, il defunto partner di Ryo, ucciso dal perfido 'Generale' poiché si era spinto troppo avanti nelle indagini. Prima di

incolumi la stanza del dipinto, dove le attende la proiezione olografica del padre, seduto al centro della stanza legato e malconcio. La speranza si riaccende in loro, mentre una voce le invita a raggiungere l'ultimo piano; nel frattempo, anche Toshio, sempre deciso a catturare il trio, penetra nell'edificio, ma non avendo l'agilità delle 'gatte' si ritrova spesso vittima dei trabocchetti nascosti.
Hitomi, lasciate indietro le sorelle, riesce a raggiungere la meta, ma qui ha

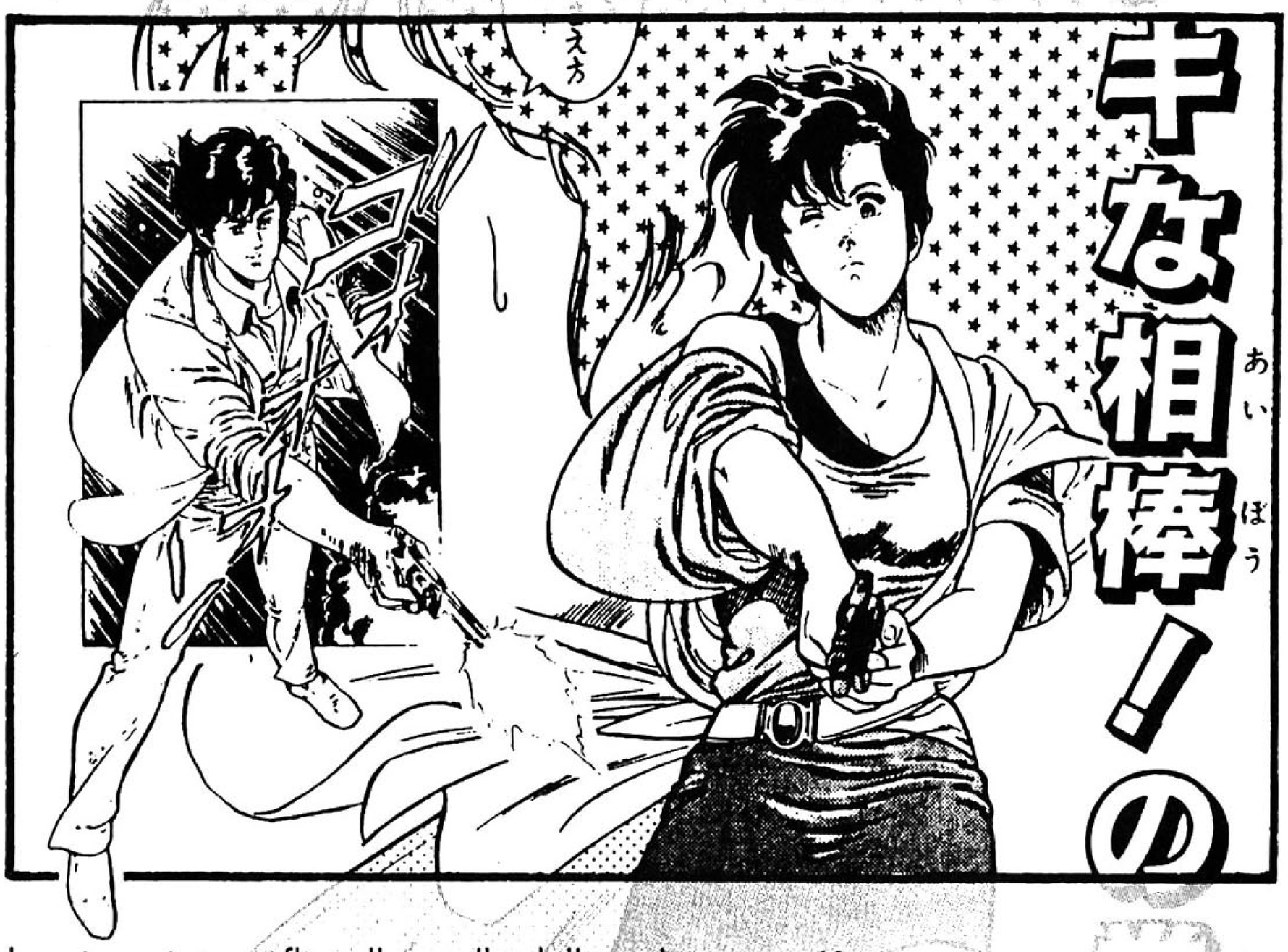
un'amara sorpresa: l'uomo creduto il padre è in realtà Cranaff, suo fratello gemello e pittore

PROFILI

fallito dalle scarse capacità. Cranaff aveva tenuto prigioniero Heintz, fino alla fuga di quest'ultimo, per poterne firmare le opere. Vittima del rimorso, Cranaff si suicida lasciando la nipote ammutolita. Le protagoniste decidono, così, di trasferirsi a Los Angeles per proseguire le ricerche, ma prima di partire, Hitomi si sente in dovere di rivelare al fidanzato la sua doppia identità. L'appuntamento è su una grande terrazza panoramica, offuscata da una fitta nebbia

morire il ragazzo aveva avuto da Ryo la promessa che si sarebbe preso cura della sorella e che ne avrebbe amministrato con scrupolosità il patrimonio. Da allora Kaori lavora per lui, e contatta i clienti per verificarne la reale disperazione, prima che Ryo decida di accettare un caso. Solitamente sono le belle ragazze a interessare 'professionalmente' il protagonista che, quando il caso si mostra particolarmente pericoloso, non esita a chiedere loro di passare la notte nel suo appartamento per proteggerle.

Mentre in **Cat's Eye** il timido Toshio vede svanire i propri progetti amorosi perdendo ogni volta sangue dal naso alla vista del gentil sesso (atteggiamento, assai frequente nei manga, che denota l'incontrollata eccitazione del protagonista), in **City Hunter** alla vista di personaggi femminili corrispondono le improvvise 'erezioni' di Ryo che, di episodio in episodio, si trova coinvolto in



brevi ma intensi flirt alle spalle della gelosissima Kaori.

I protagonisti del manga si accattivano presto le simpatie del pubblico e la serie, giunta ormai al 27° volumetto, non sembra destinata a concludersi in breve tempo. Le avventure di **City Hunter** scadono raramente nel déja vu, ora grazie alla buona caratterizzazione dei personaggi secondari, che portano costantemente nuovi elementi alla storia, ora per gli imprevisti riferimenti a **Cat's Eye**, come la vendita della caffetteria delle sorelle Kisuji, ora infine per le piacevoli collaborazioni dei co-protagonisti che, nei casi più difficili, non esitano a unire le proprie forze. Così, Ryo si trova coinvolto nelle indagini dell'investigatrice privata Saeko Nogami, un tempo partner di Makimura nelle forze della polizia, che utilizza senza falsi pudori il suo enorme sex appeal per sfruttare gli uomini attorno a sé. La ragazza non paga mai le prestazioni del collega, ma gli offre solitamente il proprio corpo come ricompensa, anche se lo stato d'ansia che si viene a creare in Ryo non permette al giovane di approfittarsi dell'astuta Saeko. Anche Hayato Umibozu, meglio conosciuto come 'Falco', ha una salda amicizia professionale con Ryo, e come lui adora Saeko, la Smith & Wesson e il whiskey Wild Turkey. Un tempo, Umibozu prestava servizio in un corpo di mercenari, ma dopo la morte del capo e dei compagni, rimasto l'unico superstite, aveva offerto la propria forza alla Yakuza, la mafia giapponese, divenendone uno dei più spietati sicari.

La trasposizione animata, che segue abbastanza fedelmente la storia originale, non rende sicuramente giustizia alle enormi capacità dell'autore, e tende ad appiattire drasticamente le situazioni più caratteristiche del fumetto. Anche qui si sono attuate censure e piccoli cambiamenti, così da rendere più edulcorato il serial sia quanto a violenza, che all'evidente ammiccamento

erotico. Se nel manga Ryo si risveglia sempre con un'erezione e ha rapporti con altre donne, accettando anche una notte d'amore come pagamento alle sue prestazioni, nel serial televisivo è sempre frenato dalla gelosissima Kaori; nel cartoon Makimura non viene ucciso dal 'Generale', ma da un killer della Yakuza ai suoi ordini; inoltre, non viene fatto nessun riferimento a Kyotsu 'Vecchio' Jiyu, l'uomo che nel fumetto provvede a rifornire di armi e di munizioni il protagonista.

La prima serie di 52 episodi, prodotta nel 1987, termina lasciando supporre ai telespettatori che il rapporto tra Ryo e Kaori possa culminare in qualcosa di più concreto, ma quando nel 1988 si lega a essa una seconda serie di 62 episodi, il loro legame è eluso completamente. Lo scontento dei fan per la nuova serie che, caratterizzata maggiormente sul piano umoristico, non offre grandi richiami al sentimento, induce la Nippon Sunrise a ritornare sui propri passi nelle 13 puntate di **City Hunter 3**, del 1989, in cui i protagonisti coronano il loro sogno d'amore con un matrimonio a sorpresa.

Il successo crescente e le incessanti richieste del pubblico spingono la casa di produzione a interessarsi anche del mercato delle videocassette, producendo nel luglio 1989 **Ai to Shukumei no Magnum** (Magnum dell'amore e del destino), uno special di 87 minuti realizzato dalla Cic Video. Il film, che vede Ryo alle prese con il trafugamento di informazioni riservate e con un misterioso omicidio legato a esse, presenta il soggetto di Hoojoo e la direzione artistica di Yasuo Kitahara. Mantenendo lo staff pressoché immutato, nel settembre 1990 la Nippon Sunrise lancia sul mercato un secondo OAV, **Bay City Wars**, incentrato sulla vendetta del dittatore di un piccolo stato del Sud America che, spodestato dalle truppe U.S., vuole rubare dall'Hotel Bay City un super computer capace di lanciare tanti missili da distruggere completamente un intero continente. Il character design di Sachiko Kamimura (*Kidoo Senshi ZZ Gundam*) e la regia di Kenji Kodama (*God Mazinger*) vengono confermati anche per un terzo OAV dell'ottobre 1990, **Hyakuman Dollar no Inboo** (Intrigo da un milione di dollari), in cui una bella agente della CIA, che cerca vendetta per l'assassinio del fratello, assolda Ryo come guardia del corpo. Sachiko Kamimura firma anche la direzione artistica di questo mediometraggio, di 45 minuti come il precedente. Il tratto semi-realistico di Hoojoo coinvolge ancora i lettori giapponesi in **Splash!**, una quarta serie di minore successo attualmente pubblicata a puntate su "Shoonen Jump". Nonostante non abbia il carisma di *Cat's Eye* o la carica di *City Hunter*, il nuovo manga, simile ai precedenti nella grafica e nell'ambientazione, è comunque ben strutturato e presenta come protagonisti due nuovi eterni fidanzati.

PROFILI

che nasconde in parte i lineamenti della ragazza, e che non permette a Toshio il riconoscimento.
La nebbia si dissolve, Hitomi si mostra agli occhi del ragazzo e prima di fuggire gli rende l'anello.
Toshio decide di dimettersi dalla polizia, ancora innamorato della bella protagonista, la raggiunge all'aeroporto per restituirle l'anello.
Dopo qualche mese, il giovane riceve una lettera che lo invita a raggiungere con urgenza Hitomi: la ragazza, infatti, ha perso la memoria a seguito di una insidiosa meningite virale.
Toshio decide allora di trasferirsi a Los Angeles per starle vicino.

Nel mondo dei comics, e con particolare evidenza in quello made in USA, vengono realizzate sempre più spesso storie a fumetti dedicate alle avventure di invincibili mutanti, e le molte produzioni che sfruttano questo genere sono ormai costrette a una forzata quanto pesante ripetitività. ***Mai****, a questo proposito, assume un'importanza fondamentale nell'attuale panorama editoriale in quanto non presenta il mutante come eroico difensore della terra minacciata da forze aliene, ma come un disadattato in una società che lo rifiuta. Nel manga di Kazuya Kudo e Ryoichi Ikegami, infatti, i mutanti sono bambini dotati di poteri ESP, e per questo vittime di una società che tende a sfruttarli e a utilizzarli per scopi bellici. Il profilo psicologico dei protagonisti, caratterizzato con grande cura, e la loro volontà di ribellarsi per il diritto a vivere e a mantenere la propria libertà hanno decretato il successo del manga sia in Giappone che in occidente.*

CAPITOLO 1

LA RAGAZZA PSICHICA

NO! STAMMI LONTANO! SMETTILA DI SEGUIRMI! LASCIAMI STARE!
WOOOOOOHHHH
BOOOOOOOOOOO
WOOOOOOOOO

WHOOSH

!!!

WHEW!

GRAZIE A DIO... ERA SOLO UN SO-GNO

MISS

YEAH

E' LA TERZA VOLTA CHE MI SUCCEDE. STRANO.
PERCHE' HO QUESTI INCUBI? SONO COSI' BIZZAR-RI, COSI' ASSUR-DI.

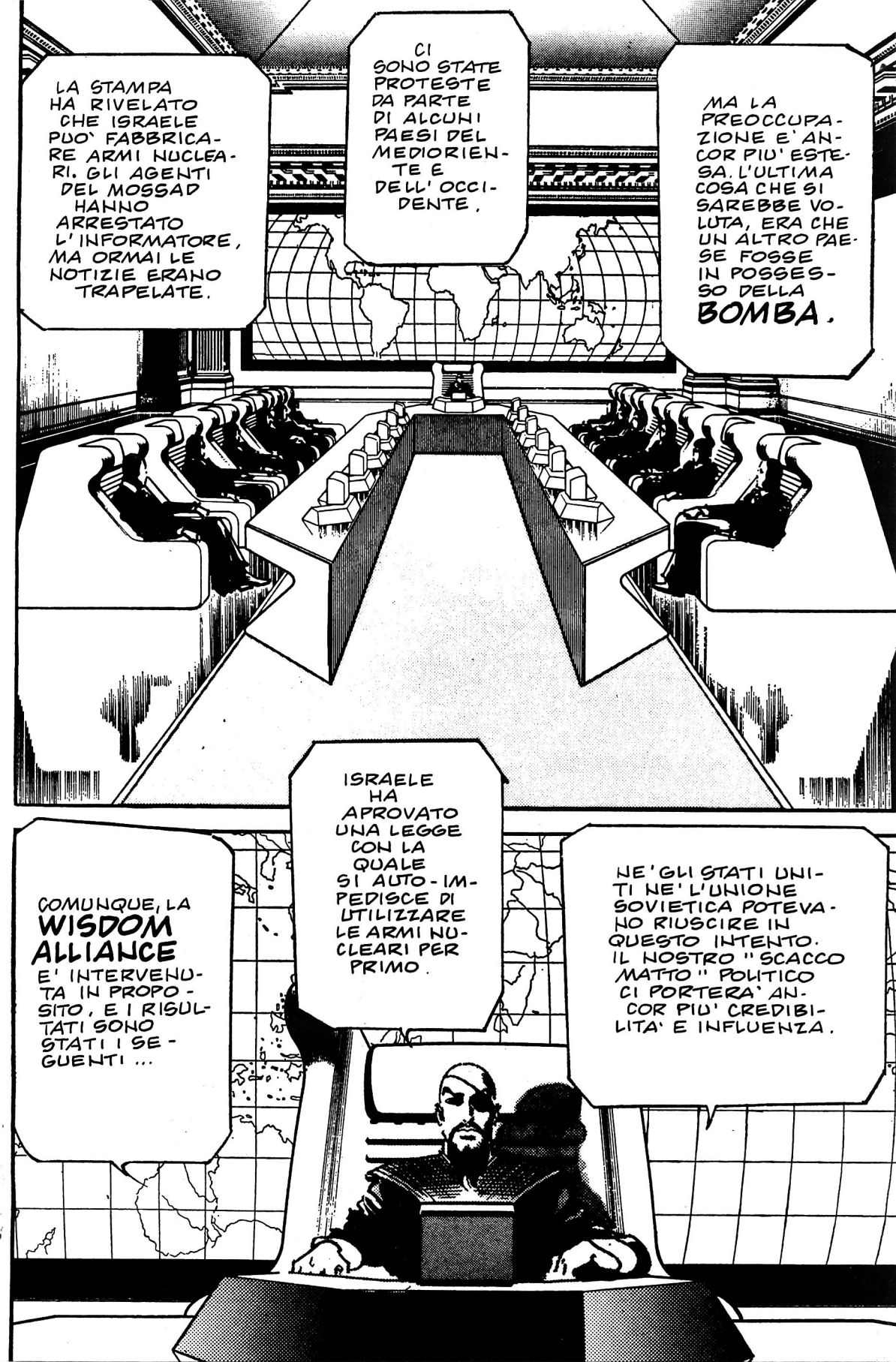
DA QUALCHE PARTE, NELLE ALPI SVIZZERE.

HYOOO

HYOOO

HYOOO

HYOOO


LA STAMPA HA RIVELATO CHE ISRAELE PUO' FABBRICARE ARMI NUCLEARI. GLI AGENTI DEL MOSSAD HANNO ARRESTATO L'INFORMATORE, MA ORMAI LE NOTIZIE ERANO TRAPELATE.
CI SONO STATE PROTESTE DA PARTE DI ALCUNI PAESI DEL MEDIORIENTE E DELL'OCCIDENTE.
MA LA PREOCCUPAZIONE E' ANCOR PIU' ESTESA. L'ULTIMA COSA CHE SI SAREBBE VOLUTA, ERA CHE UN ALTRO PAESE FOSSE IN POSSESSO DELLA BOMBA.
COMUNQUE, LA WISDOM ALLIANCE E' INTERVENUTA IN PROPOSITO, E I RISULTATI SONO STATI I SEGUENTI ...
ISRAELE HA APROVATO UNA LEGGE CON LA QUALE SI AUTO-IMPEDISCE DI UTILIZZARE LE ARMI NUCLEARI PER PRIMO.
NE' GLI STATI UNITI NE' L'UNIONE SOVIETICA POTEVANO RIUSCIRE IN QUESTO INTENTO. IL NOSTRO "SCACCO MATTO" POLITICO CI PORTERA' ANCOR PIU' CREDIBILITA' E INFLUENZA.

IN ALTRE PAROLE, SIGNORI MIEI, LA CRISI ISRAELIANA E' RISOLTA, PER IL MOMENTO.

ORA... C'E' QUALCOS'ALTRO DI CUI DISCUTERE?

SI', SIGNORE. HO I RISULTATI DEGLI ULTIMI TEST **PK**.

IL NUMERO TOTALE DEI SOGGETTI ESAMINATI E' 264·729·421.

IL NUMERO DI PERSONE CHE HA TOTALIZZATO **4 PUNTI** E' 2·510·084.

....

SOLO DUE MILIONI E MEZZO ? E' MOLTO POCO.

GIA', QUESTO DATO E' INASPETTATO.

COMUNQUE, IL NUMERO DI PERSONE CHE HA RAGGIUNTO I **5 PUNTI** E' **140'000**. UN **INCREMENTO** DEL 50 % DALL' ULTIMA VOLTA.

LASCI PERDERE I PUNTEGGI BASSI. IN QUANTI HANNO TOTALIZZATO SETTE O PIU' PUNTI ?

TREDICI, SIGNORE. E FRA QUESTI, **CINQUE** PERSONE HANNO RAGGIUNTO GLI 8 PUNTI.

DEVO DIRE, PERO', CHE NON SONO STATI ANCORA ESAMINATI COMPLETAMENTE.

CON IL SISTEMA ATTUALE, STIAMO CAMUFFANDO IL TEST DA SEMPLICE ESAME DI INTELLIGENZA.

BAION • YUWON
MONGOLIA (14)

INUTILE DIRE CHE USANDO QUESTA TECHICA NON POSSIAMO IDENTIFICARE ALTRA GENTE CON POTERI PSI.

PER ORA CONOSCIAMO **BAION YUWON**, DELLA MONGOLIA. HA QUATTORDICI ANNI.

BAION•YUWON
MONGOLIA (14)

UN ALTRO E' **DAVID PERRY**. UN RAGAZZO AMERICANO DI QUINDICI ANNI.

DAVID•PERRY
USA (15)

DALLA GERMANIA EST, CONOSCIAMO UNA RAGAZZINA DI NOME **TURM GARTEN**.

TURM•GARTEN
DDR (13)

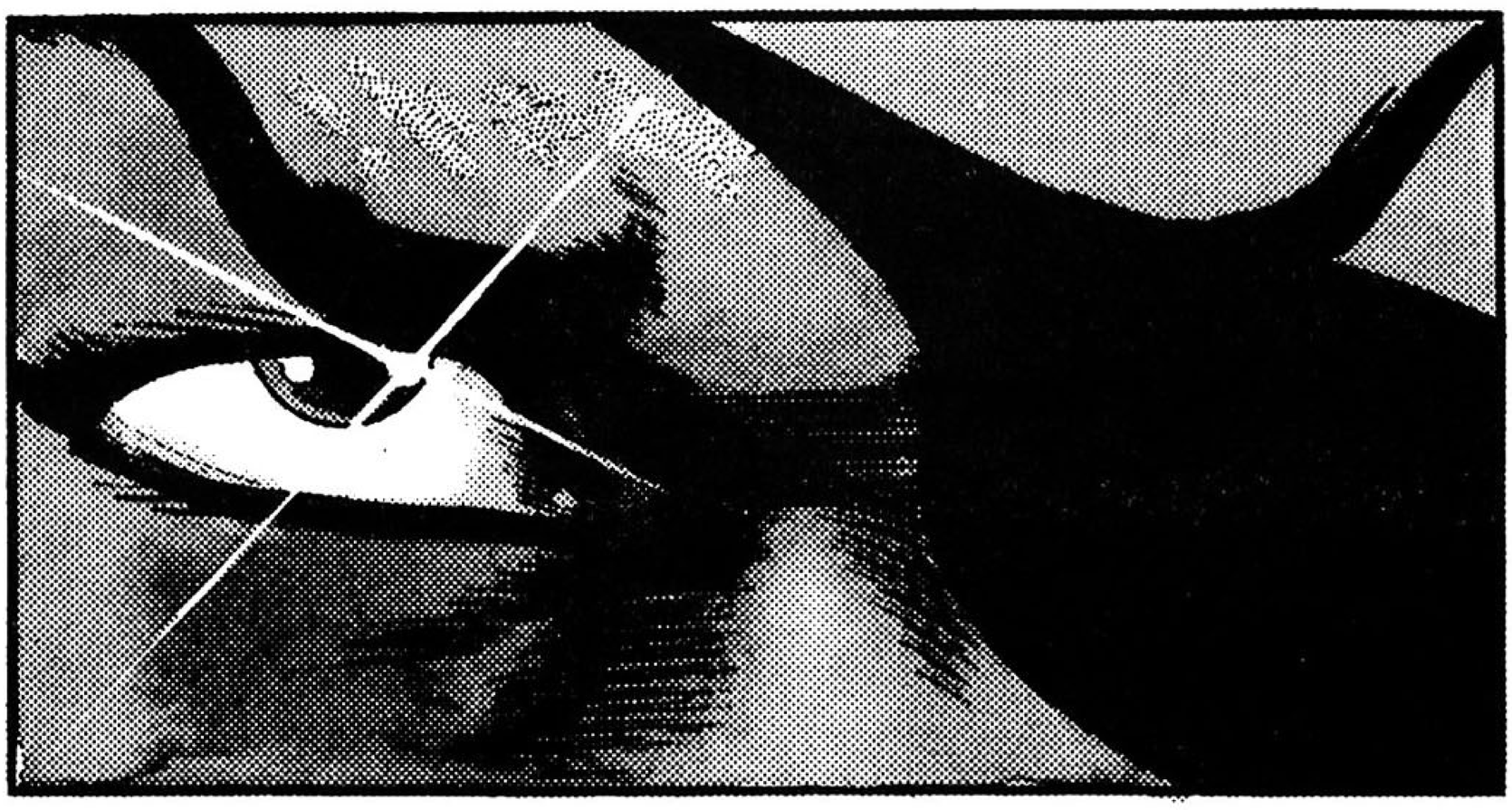
QUESTO E' **GRALL HONG**, DAL VIETNAM. E' IL PIU' GRANDE: HA 16 ANNI.

GRALL•HONG
VIETNAM (16)

E...

...MAI **KUJU**, UNA RAGAZZA GIAPPONESE DI QUATTORDICI ANNI.

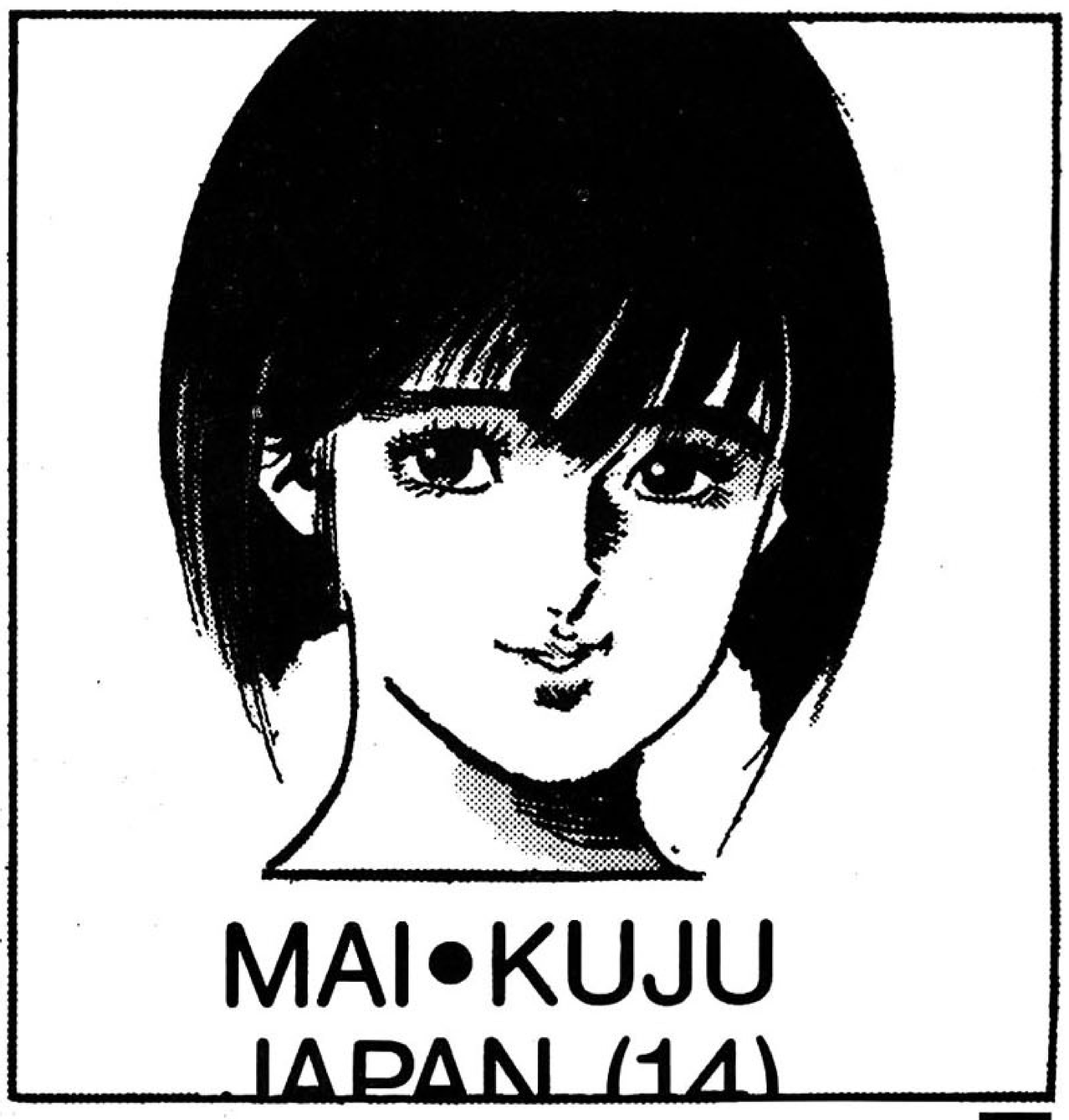
MAI•KUJU
JAPAN (14)



MOLTO BENE. DESIDERO CHE PREPARIATE IMMEDIATAMENTE TEST AVANZATI SUL PK DI QUESTI CINQUE GIOVANI.

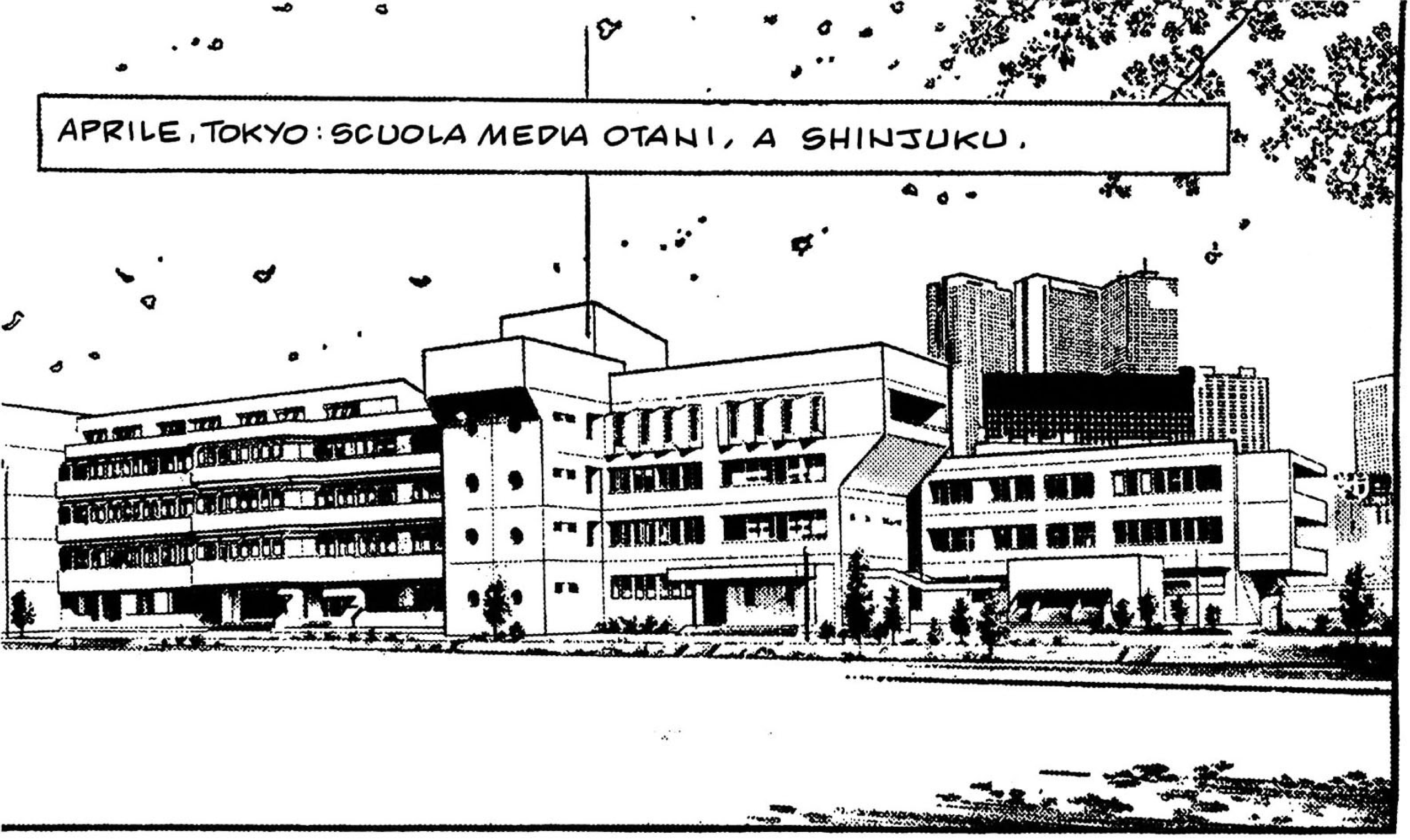
NEL FRATTEMPO, VOGLIO CHE QUESTI BAMBINI SIANO POSTI SOTTO COSTANTE SORVEGLIANZA. **CHIARO?**

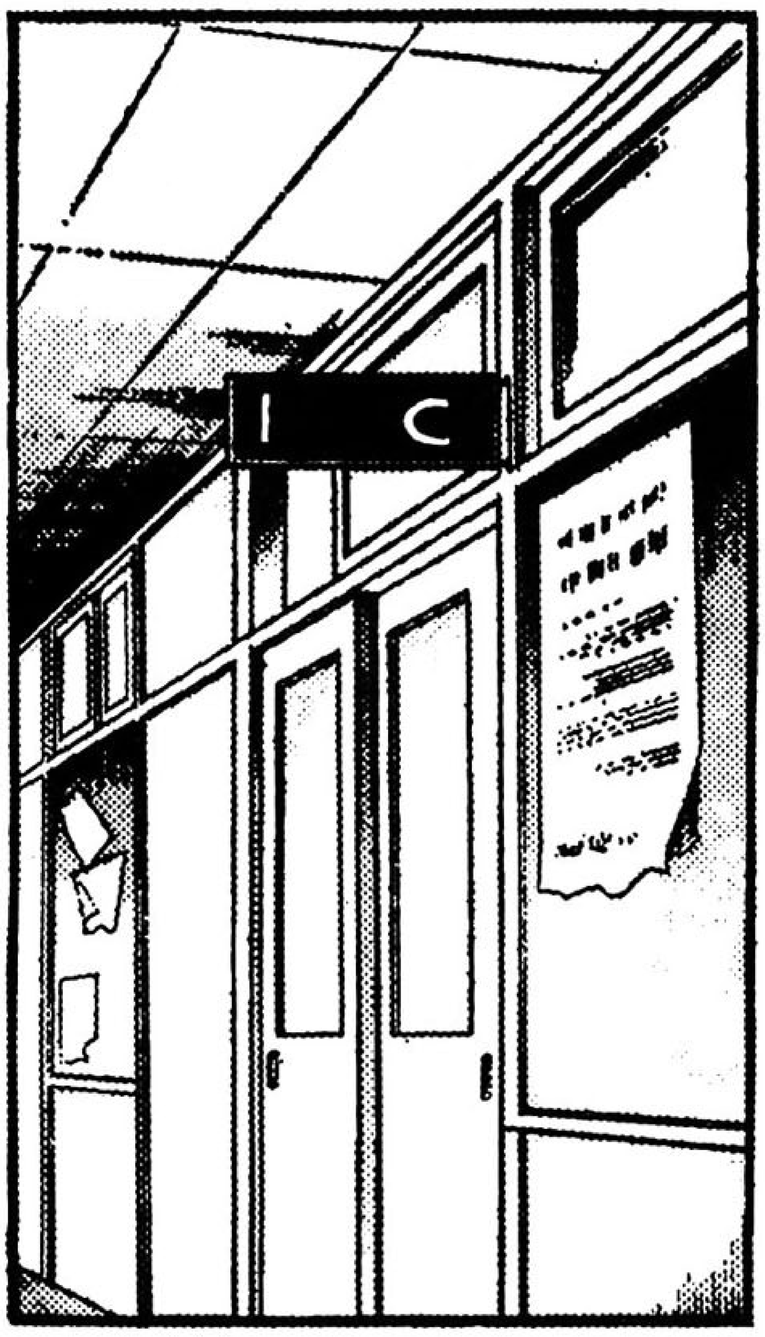
SI', SIGNORE. ME NE ACCERTERO' PERSONALMENTE.

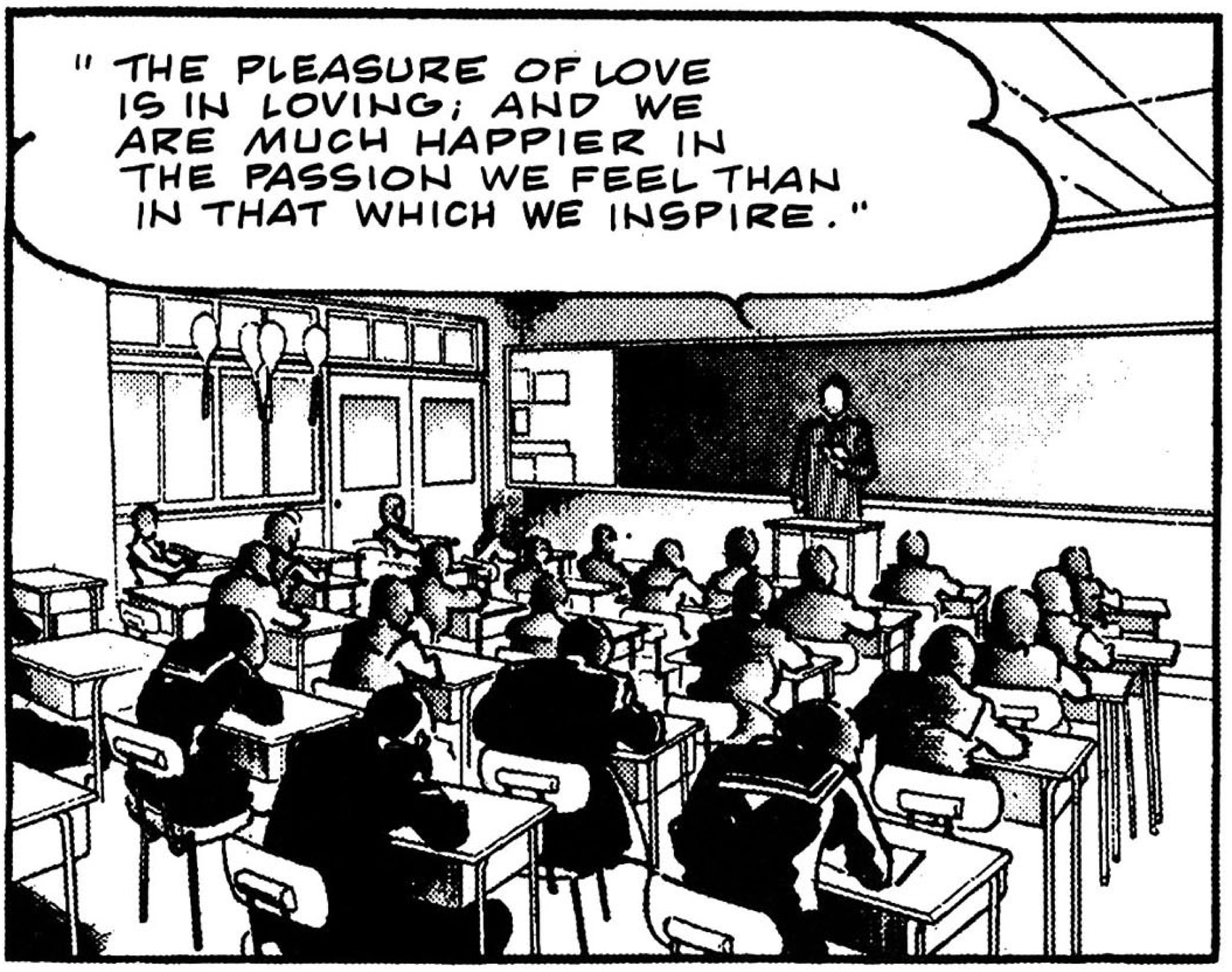


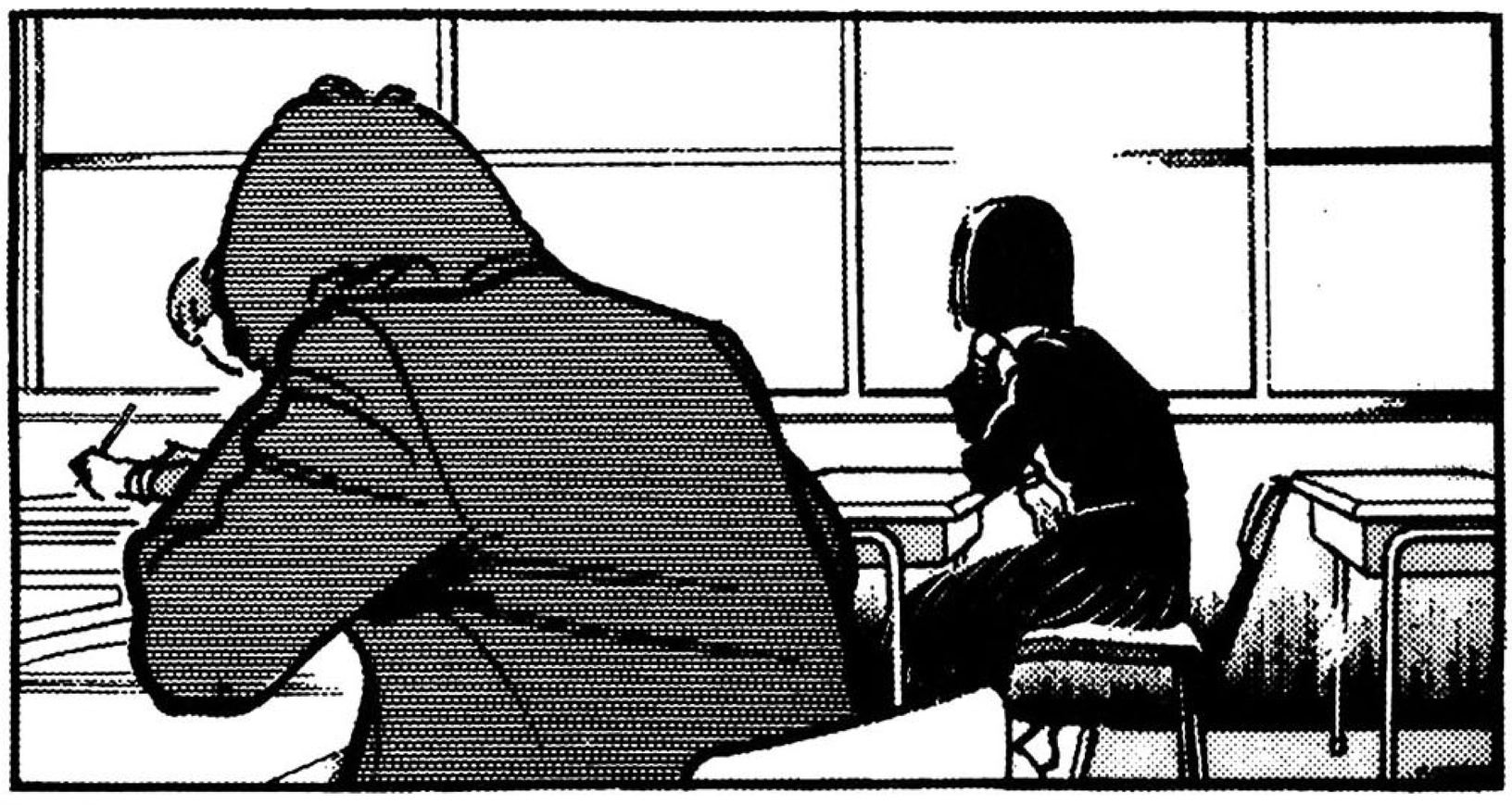
MAI•KUJU
JAPAN (14)

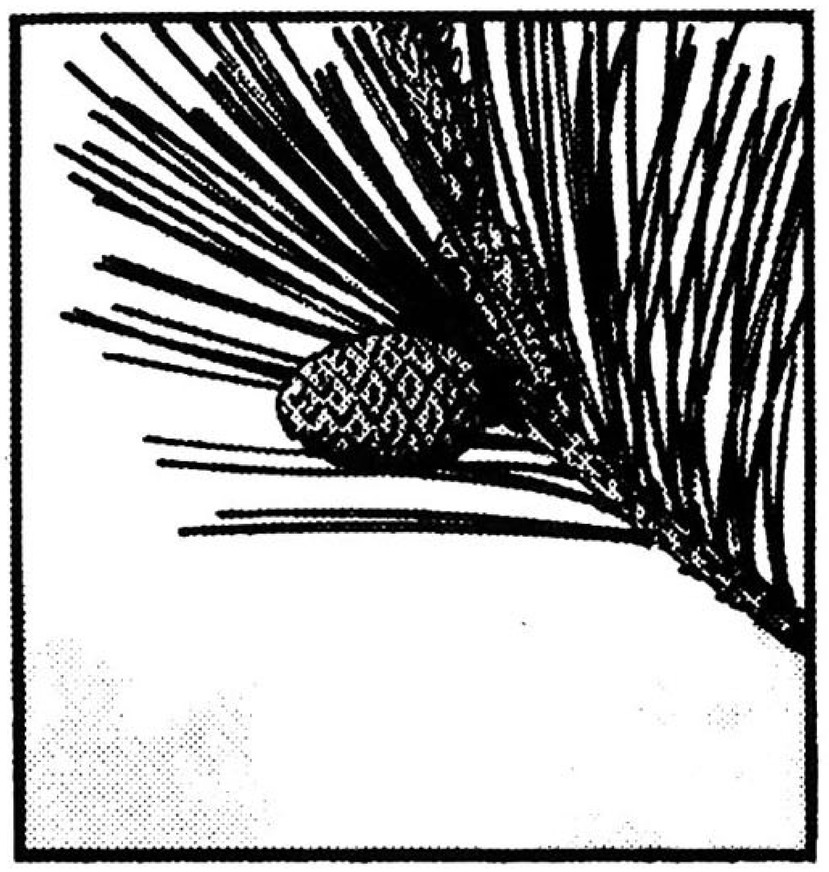
APRILE, TOKYO: SCUOLA MEDIA OTANI, A SHINJUKU.

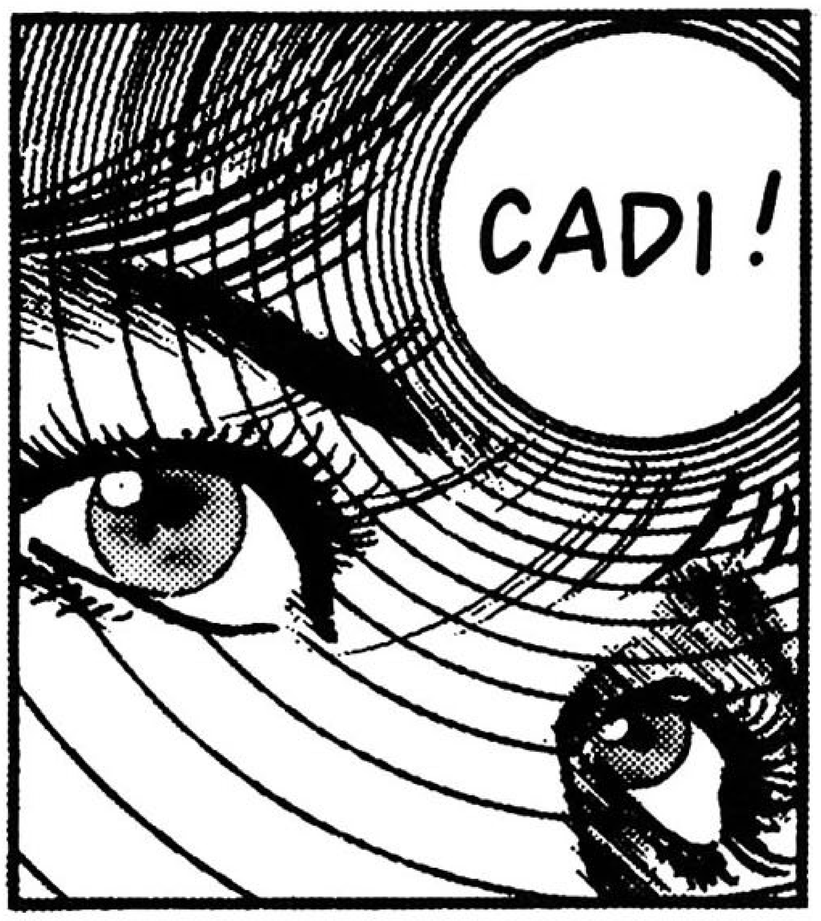


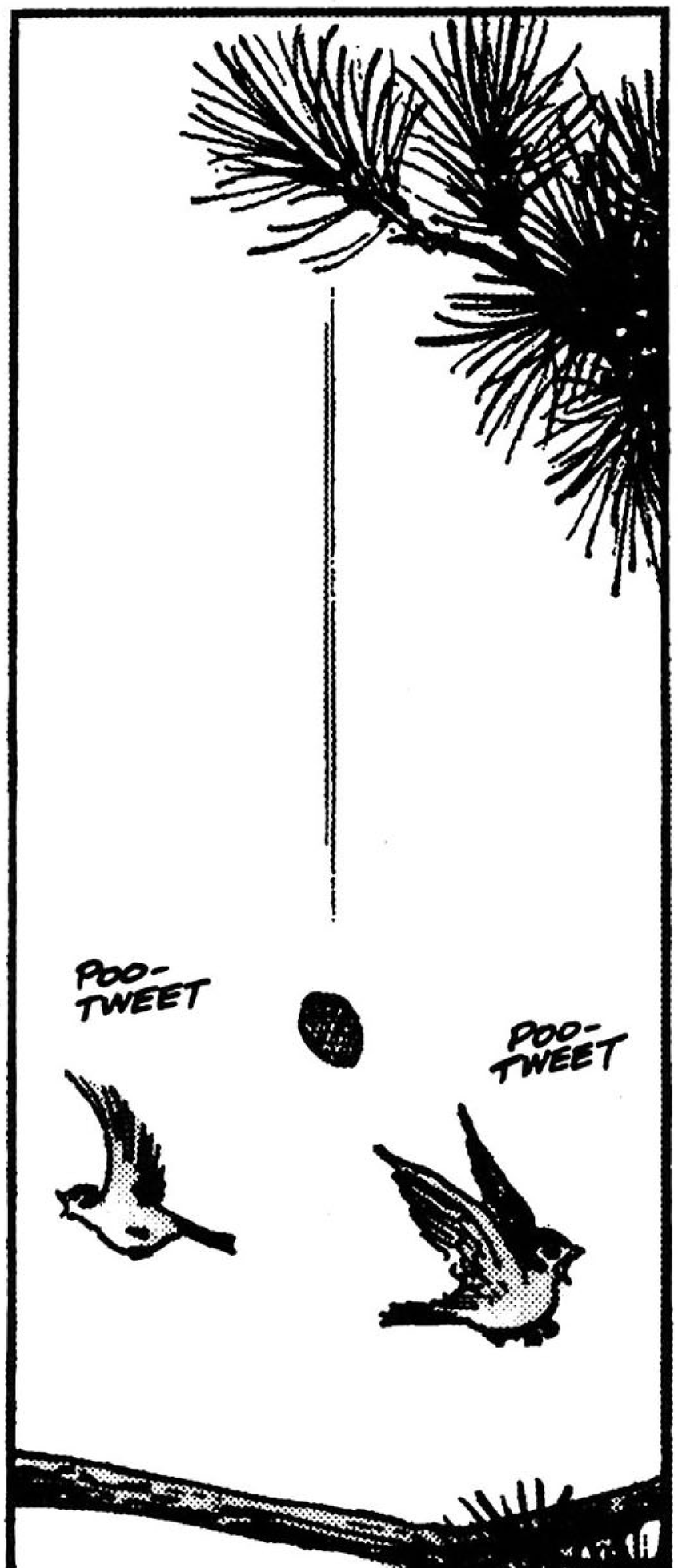


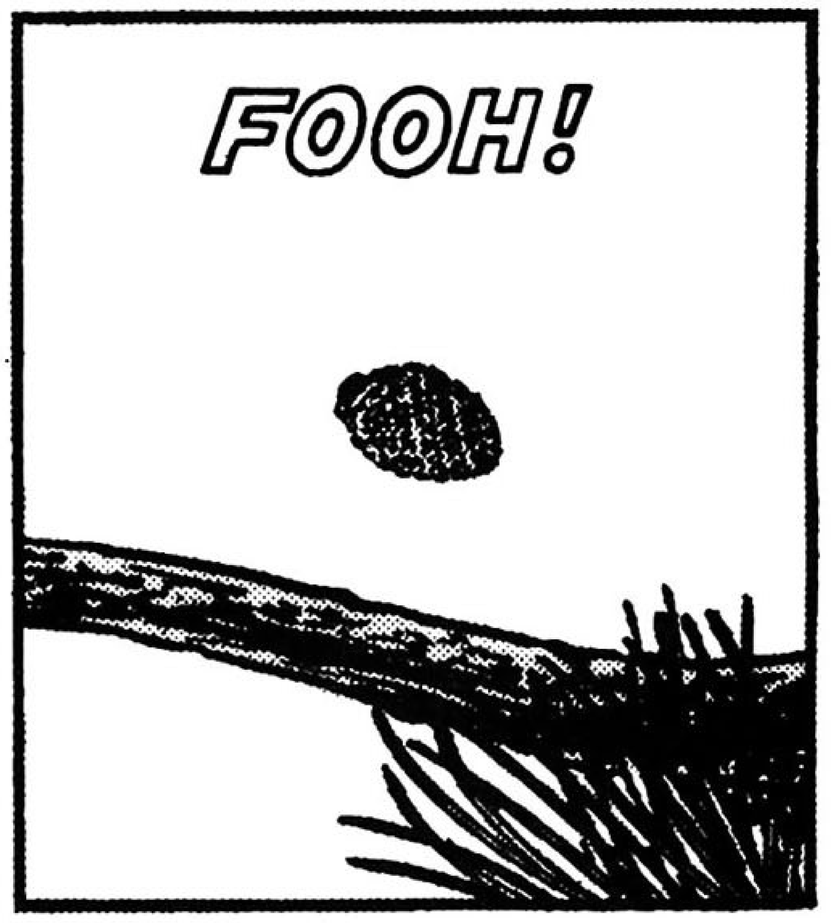


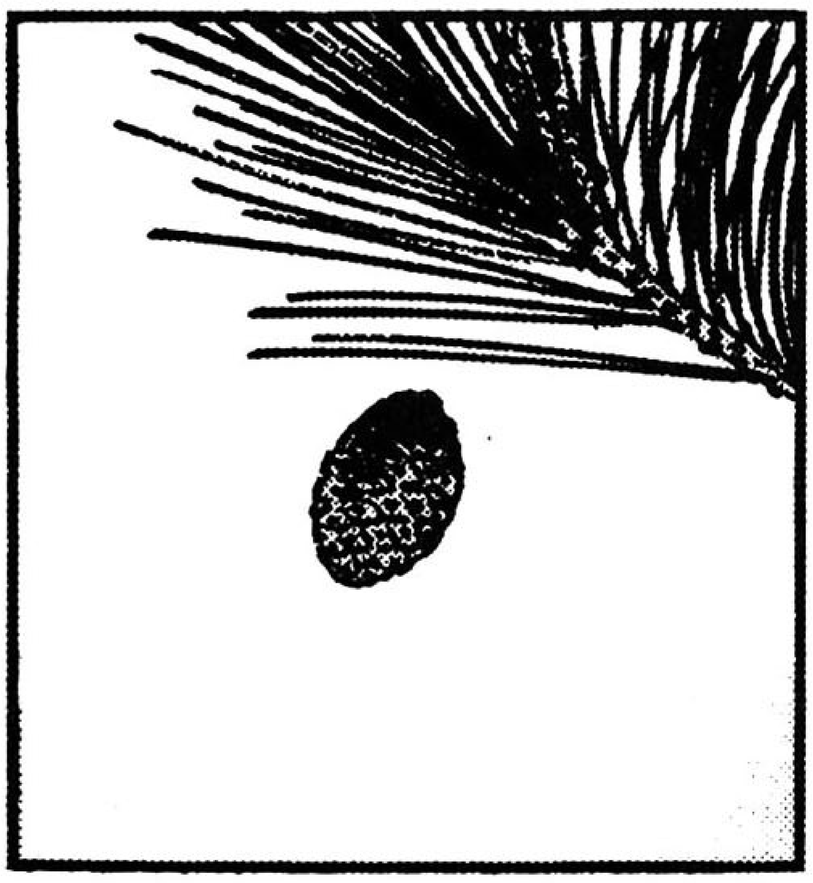


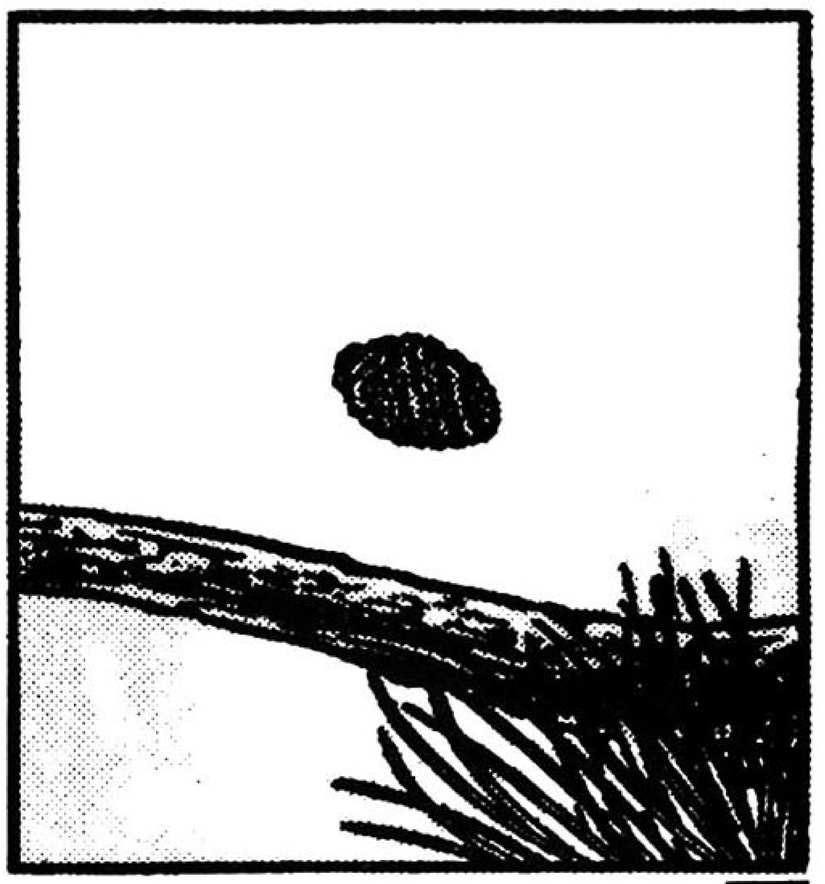



CADI!


POO-
TWEET
POO-
TWEET


FOOH!





?!...

EH!
EH!
EH!

TOTAL

SIGNORINA KUJU, DATO CHE E' COSI' **ATTENTA**, VUOLE LEGGERMI IL PARAGRAFO SEGUENTE?

FLIP
FLIP
FLIP
FLIP

TAP
TAP
TAP
TAP

BRRIIINNGGGGG!

CORAGG...

VA BENE, RAGAZZI. PER OGGI E' TUTTO. QUANTO A LEI, SIGNORINA KUJU, DESIDERO CHE LEGGA LA PROSSIMA VOLTA. PERCIO' SI PREPARI!

TOTAL ENGLISH

♪♫

PERCHE' SEI COSI' ALLEGRA ?

PAPA' TORNA DAL SUO VIAGGIO D'AFFARI PROPRIO STASERA.

GIUSTO ! TORNA DA NEW YORK !

AH ! MAI DEVE AVERE UN COMPLESSO PATERNO !

GIA'... MAI, MA CHE TIPO DI RAGAZZO TI PIACE ?

DOPO TUTTO, NON C'E' UN RAGAZ-ZO DECENTE DA SCEGLIE-RE NELLA NOSTRA CLASSE.

PERO' CI SONO SHIN KAKIMOTO E JO SHIROYA-MA DELLA SQUADRA DI BASEBALL DELLA SCUO-LA.

NO... NON MI PIACCIO-NO E NON MI IN-TERES-SANO.

VEDI? TE L'AVEVO DETTO, RIE. L'UOMO IDEALE PER MAI IN DEFINITIVA SAREBBE SUO **PADRE**!

GIA'! BE',.. IL PADRE DI MAI HA UN'ALTA CARI-CA NELLA MARUBISHI TRADING COM-PANY E IN PIU' E' MOLTO CARI-NO!

SMETTETE-LA! NON AVETE IL **DIRITTO** DI INVENTARE STORIE SULLA MIA VITA! FATEVI GLI AF-FARI VOSTRI!

EHI, SHIRO-YAMA! BATTI UN HOME RUN!

...

FERMA!

FOOH!

CHE... ?

WHOOSH!

?

?

?

?

HAI VISTO ANCHE TU ?!

SI'... LA PALLA SI E' FERMA-TA !

FORZA ! ANDIA-MOCE-NE DI QUI.

VOI DUE STATE SEMPRE A PARLARE DI RAGAZZI. NON POTETE PARLARE DI QUALCOS' ALTRO ?

UH ? E DI COSA ?

SI'... DI CHE COSA DOVREMMO PARLARE.

....

I MIEI VOTI ALL' ESAME SONO STATI UN PO' BASSI, PERCIO' CERCHIAMO DI EVITARE L'ARGOMENTO.

GIA'. ABBIAMO ESAMI, MA NON ABBIAMO RAGAZZI. SEMBRA CHE LA NOSTRA VITA DEBBA ANDARE COSI'.

EHI, GENTE ... ASPETTATE UN MINUTO. FERMATEVI.

COSA ? CHE TI PRENDE, RIE ?

QUEGLI UOMINI LAGGIU' CI STANNO SEGUENDO.

UOMINI ! HAI DETTO UOMINI ?

ALLORA ? DOVE SONO, RIE? NON VEDO NESSUNO.

QUESTA E' BELLA ! SONO SICURA DI AVER VISTO DUE TIPI ALLE NOSTRE SPALLE.

TU LI HAI VISTI, MAI ?

UFF ! SEI IL MASSIMO, RIE !

NON MI INTERESSA QUANTO DESIDERI UN RAGAZZO, RIE, MA ALMENO NON INVENTARTI LE COSE !

MA E' **VERO** ! C'ERANO **DUE UOMINI**, E AVEVANO TUTTA L'ARIA DI ESSERE POLIZIOTTI IN BORGHESE.

P-POLIZIOTTI ?!

HA RAGIONE ! SONO DIETRO DI NOI.

YUMIKO, TU VAI A DESTRA! RIE E IO ANDREMO A SINISTRA.

ASPETTATE IL MIO CENNO E CORRETE COME IL DIAVOLO!

PERCHE' DOBBIAMO FARE COSI'? NON VOGLIO STARE DA SOLA.

NON TI PREOCCUPARE. SE TI SEGUONO, DI' LORO CHE STAVI ANDANDO A CHIAMARE LA POLIZIA.

DOBBIAMO FARLO. VOGLIO SAPERE **CHI** STANNO SEGUENDO.

A ME VA BENE, MAI.

NO! NON LASCIATEMI SOLA! SE LO FATE NON SARO' PIU' VOSTRA AMICA!

OKAY... PRONTI, AI POSTI, **VIA**!

THAP THAP THAP.

WAAAHHHHHH!

GUARDA UN PO' QUEI DUE SOHO INTERES-SATI A **ME** !

CLICK

CAMBIA.

CLICK

SCREEEECH!

....

??

HMMMMM HMMMMMM. SCOMMETTO DI SAPER CUCINARE UNA BISTECCA MOLTO MEGLIO DI TANTE ALTRE RAGAZZE.
PROPRIO NON CAPISCO PERCHE' I "MASCHIETTI" NON SI ACCORGO-NO DI QUAN-TO IO SIA BRAVA.
SHHHSSH!
SHTT SHTT
SONO SICURA' CHE SE PROVASSE-RO UNA DELLE MIE BISTECCHE, NON RIUSCI-REBBERO PIU' A DIMENTI-CARMI.
SIZZZ

MAI! SO-NO A CASA!

PAPA'! BENTOR-NATO!

:SNIFF: :SNIFF: EHI, COSA STAI CUCI-NANDO? SEMBRA BUONO!

MI SUONA BENE... E' TER-RORIZ-ZANTE.

KA-SHAK

E' LA "BISTECCA ASSASSI-NA ALLA MAI". IL K.O. E' GARANTI-TO.

WOW! E' PER ME?!

CERTO! MA NON MI RI-CORDAVO LA TUA TAGLIA.

PAPA'! QUANTE VOL-TE TI AVRO' GIA' DETTO LA MIA TAGLIA? NON TI RI-CORDERAI MAI?

ALLORA, E' SUCCESSO QUALCOSA DI INTERESSANTE MENTRE ERO VIA ?

NO... NON MOLTO.

E... UH ... COM'E' ANDATO L'ESAME ? TUTTO BENE ?

QUALE INTENDI ?

COME, QUALE INTENDO ? QUANTI ESAMI HAI DATO ?

UN MUCCHIO. (MUNCH) COME AL SOLITO (MUNCH) HO FATTO QUELLI DI META' TRIMESTRE, E (GULP) STAVOLTA C'ERA ANCHE UNO STRANO TEST. SEMBRAVA UNO DI QUEI TEST D'INTELLIGENZA.

UN... TEST D'INTELLIGENZA ?

SI', MA ERA MOLTO FACILE. MOLTO PIU' FACILE DEGLI ESAMI DI META' TRIMESTRE.

....

THUNK

HO AVUTO QUASI IL PUNTEGGIO MASSIMO. CHISSA', POTREI ANCHE ESSERE UN GENIO.

PAPA', CHE TI SUCCEDE? NON TI PIACE LA BISTECCA?

NO... NON E' QUELLO, MAI. E' FAVOLOSA.

AH AH... OH, SI', QUASI DIMENTICAVO. E' SUCCESSA UNA COSA BUFFA OGGI, AL RITORNO DA SCUOLA.

UN GRUPPO DI STRANI TIPI CI STAVA SEGUENDO. YUMIKO E RIE ERANO SPAVENTATISSIME! AH AH AH!

SEGUIVANO PROPRIO VOI?

SI', PERCIO' CI SIAMO SEPARATE PER VEDERE CHI STAVANO PEDINANDO.

E COS'E' SUCCESSO?

THACK

....

HO SCOPERTO CHE STAVANO SEGUENDO **ME**! CHE STRANO!

DIMENTIVO, GRAZIE PER IL CIBO QUOTIDIANO...

DUM-DE-DUM... WALK LIKE AN EGYPTIAN...

THUNK

BE', I MIEI SENI POTREB-BERO ESSERE PIU' SVILUPPA-TI.

MA ALMENO SONO PIU' GRANDI DI QUELLI DI RIE.

UH, COSI' SA-REBBERO MICA MALE!

SI', SEMBRA CHE L'ABBIA-NO SCOPERTO, ALLA FINE.

NO... NON LI HO VISTI DI PERSO-NA...

MI HA DETTO CHE SEM-BRAVA UN TEST D'IN-TELLIGENZA. SONO SICURO CHE SI TRATTA DI UN ESAME DEL **PK**.

GIA'... SEMBRA CHE STIANO FACENDO TEST SULLA PSICOCINESI SU SCALA MONDIALE.

PAPA'... PUOI USARE IL BAGNO ORA, IO HO FINITO.

... WALK LIKE AN EGYPTIAN ... HMMM MMM

GRAZIE, MAI. FRA UN PO' ARRI-VO.

L'HANNO SEGUITA MENTRE TORNAVA A CASA DA SCUOLA... NO, NON E' LA MIA IMMAGI-NAZIONE! NE SONO **SICURO**!

CI VEDIAMO PIU' TARDI, PAPA' !

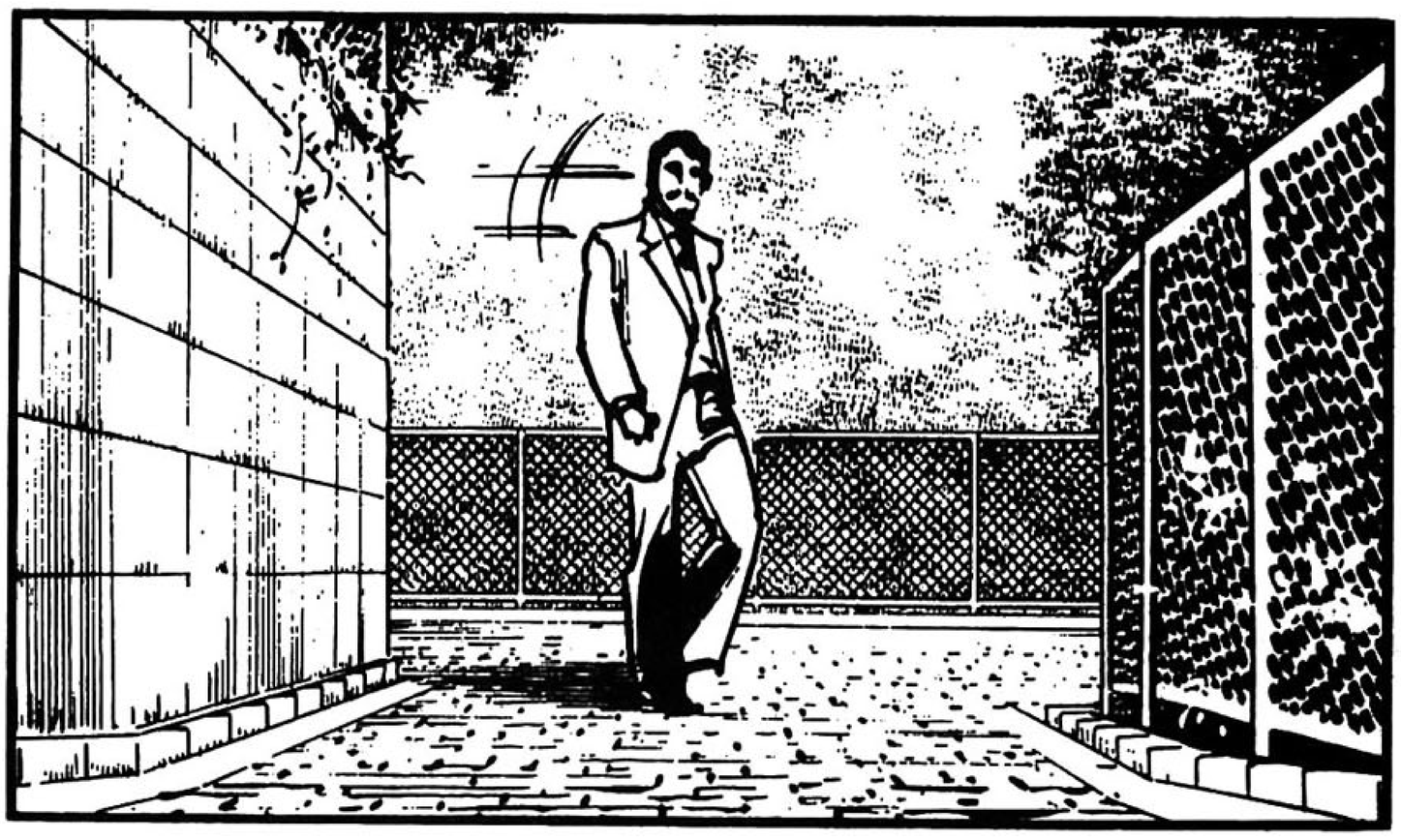
CIAO, E FA' ATTENZIONE AGLI SCONOSCIUTI.

RRRRRRRRR...

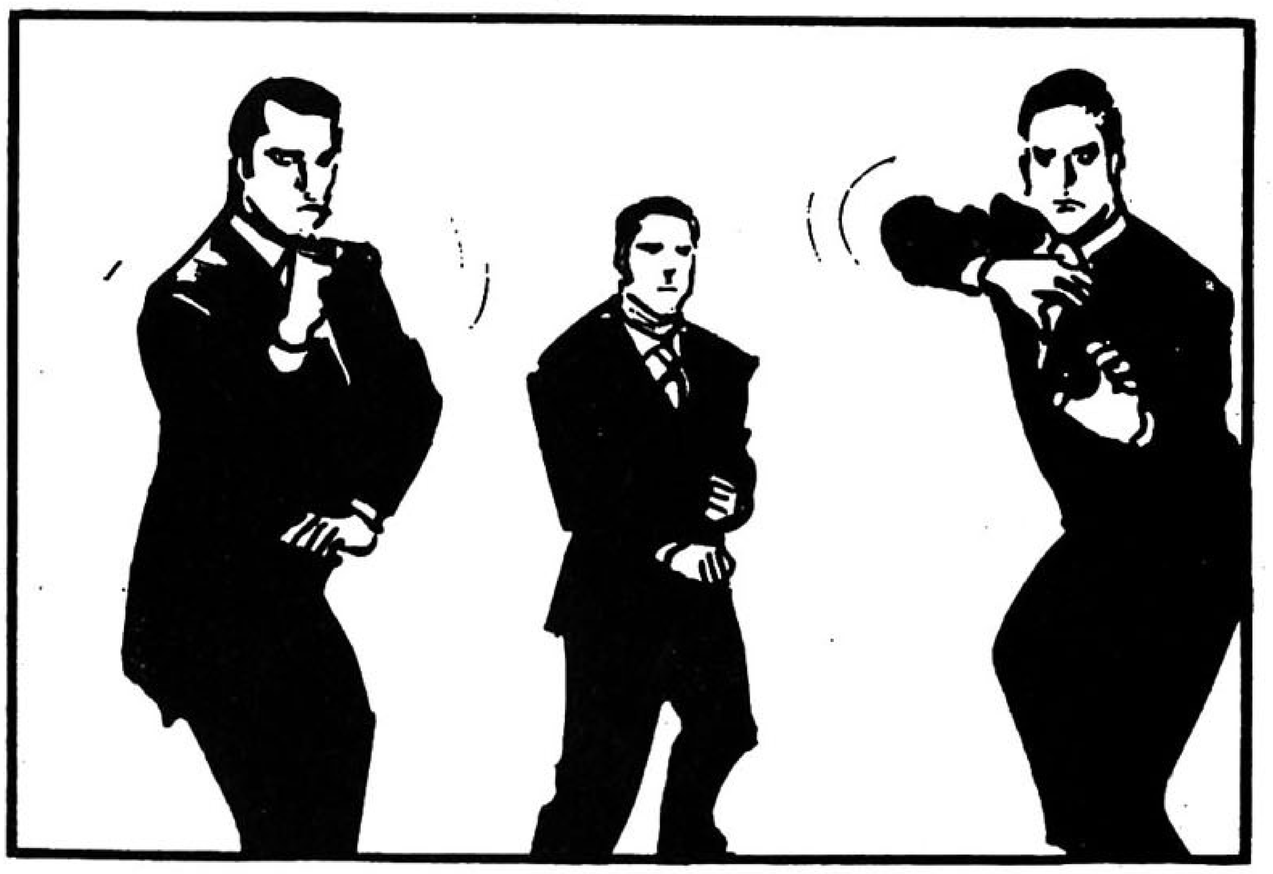
...

DANNAZIONE! SONO LORO !

RRRRRRR...



ADESSO BASTA ! PERCHE' STA-TE SEGUEH-DO MIA FIGLIA ?
CHI VI HA MANDA-TO ?



WHAA
CHOW

E' UNA TECNICA MOLTO ANTICA QUELLA CHE HA USATO.

A!!!!!!-YAAA!!

WHOOSH

SMAT

WHHUDD!

KAIEDA, SERVIZIO INVE-STIGAZIO-NI...

海江田情報リサーチ
調査部
小隅 仁

SCREECH!

PAPA'! CHE CI FAI QUI? COSA SUCCE-DE?

SVELTA, SALI IN MACCHI-NA!

SLAM!

AVANTI, ANDIA-MO!

BRRRROOM!

DOVRO' TELEFONARE ALLA TUA SCUOLA. SEMBRA CHE DOVREMO FARE UN PICCOLO VIAGGIO INSIE-ME.

PAPA'! E' STUPEN-DO!

ORA CHE HO FINITO GLI ESAMI DI META' TRIME-STRE HO PRO-PRIO VOGLIA DI ANDARE DA QUALCHE PARTE CON TE!

25 MINUTI DOPO.

SIGNORE! C'E' UN' EMERGENZA.

UNO DEI NOSTRI SOGGETTI **PK** DA 8 PUNTI, MAI KUJU, E' **SFUGGITA** ALLA NOSTRA SORVEGLIANZA.

COM'E' SUCCESSO? I TEST SUL **PK** DOVREBBERO ESSERE **SEGRETI!**

NESSUNO AVREBBE DOVUTO CONOSCERE I NOSTRI PIANI.

COSA DOBBIAMO FARE, SIGNORE?

NESSUNO DEGLI ALTRI SOGGETTI SEMBRA ESSERSI ACCORTO DI ESSERE **SORVEGLIATO.**

AVETE 24 ORE PER CATTURARE **MAI KUJU!** NON DELUDETEMI!

CONTINUA...

I CAVALIERI DELLO ZODIACO

DOSSIER

A CURA DI BARBARA ROSSI E ANDREA PIETRONI

Il mondo degli eroi in armatura ha da sempre affascinato gli scrittori: dall'*Iliade* ai moderni romanzi 'heroic-fantasy' la letteratura ha riproposto in più occasioni le epiche avventure cavalleresche; anche il fumetto ha spesso frequentato questi territori, basti pensare a personaggi come Prince Valiant e Conan il barbaro. Lo stesso è accaduto per i manga giapponesi; negli anni '70 Go Nagai, primo fra tutti, si era ispirato alle elaborate armature dei nobili samurai per creare un universo di robot guerrieri giganti, e oggi anche gli autori più giovani hanno iniziato a sentire il fascino di questo 'mondo ricoperto di metallo', tanto da far scoppiare in patria un vero e proprio boom. Ad accendere questa miccia è stato Masami Kurumada con il suo **Saint Seiya**, pubblicato a partire dal 1986 sulle pagine della rivista settimanale "Shoonen Jump". Il manga si guadagnò subito l'interesse del pubblico e quasi immediatamente prese il via anche una serie televisiva, che si concluse dopo 114 episo-

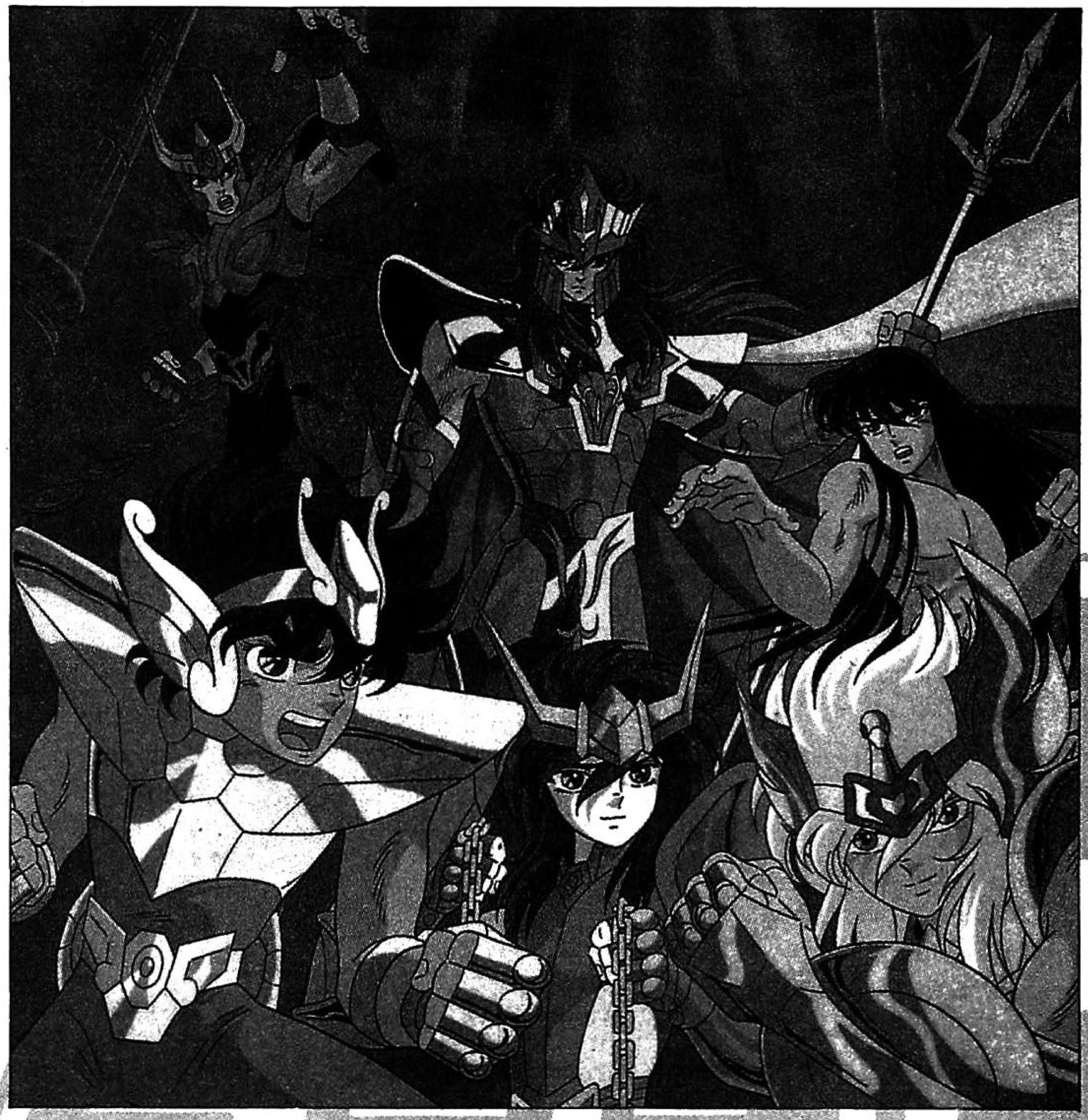
LA SERIE

La serie televisiva di 114 episodi, prodotta dalla Toei e diretta da Koozoo Morishita e Shigeyasu Yamauchi, viene trasmessa in Giappone tra il 1986 e il 1989, ed è subito un successo. Nonostante le avventure dei santi in armatura siano raccolte in un'unica serie, è possibile suddividere la storia in tre capitoli principali, identificandoli con le missioni in cui i cinque eroi principali e la loro dea protettrice devono cimentarsi.

Il primo gruppo di episodi, dall'1 al 73, traccia le origini dei protagonisti e svela perché questi potenti guerrieri debbano combattersi fra loro, culminando nello scontro finale con i dodici cavalieri d'oro in Grecia.

La seconda parte, di 26 puntate, è ambientata nelle gelide lande della nordica Asgard, dove la minaccia è costituita dal malefico potere dell'anello del Nibelungo e dai potenti God Warriors di Odino. Mentre dal 100° episodio al 114°, prende vita la saga che

DOSSIER

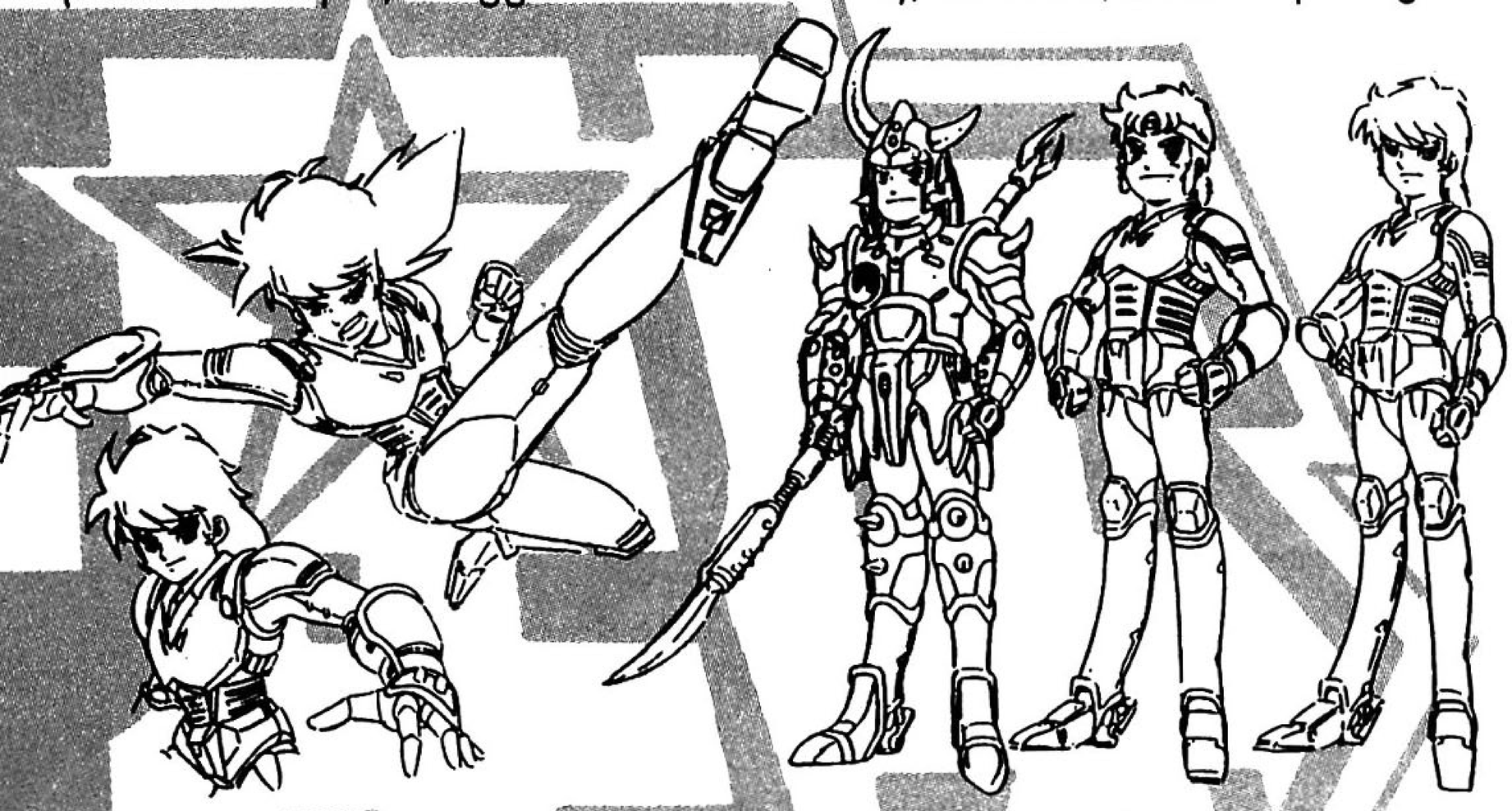


vede avversari dei Bronze Saints, i Marine Generals di Poseidone.

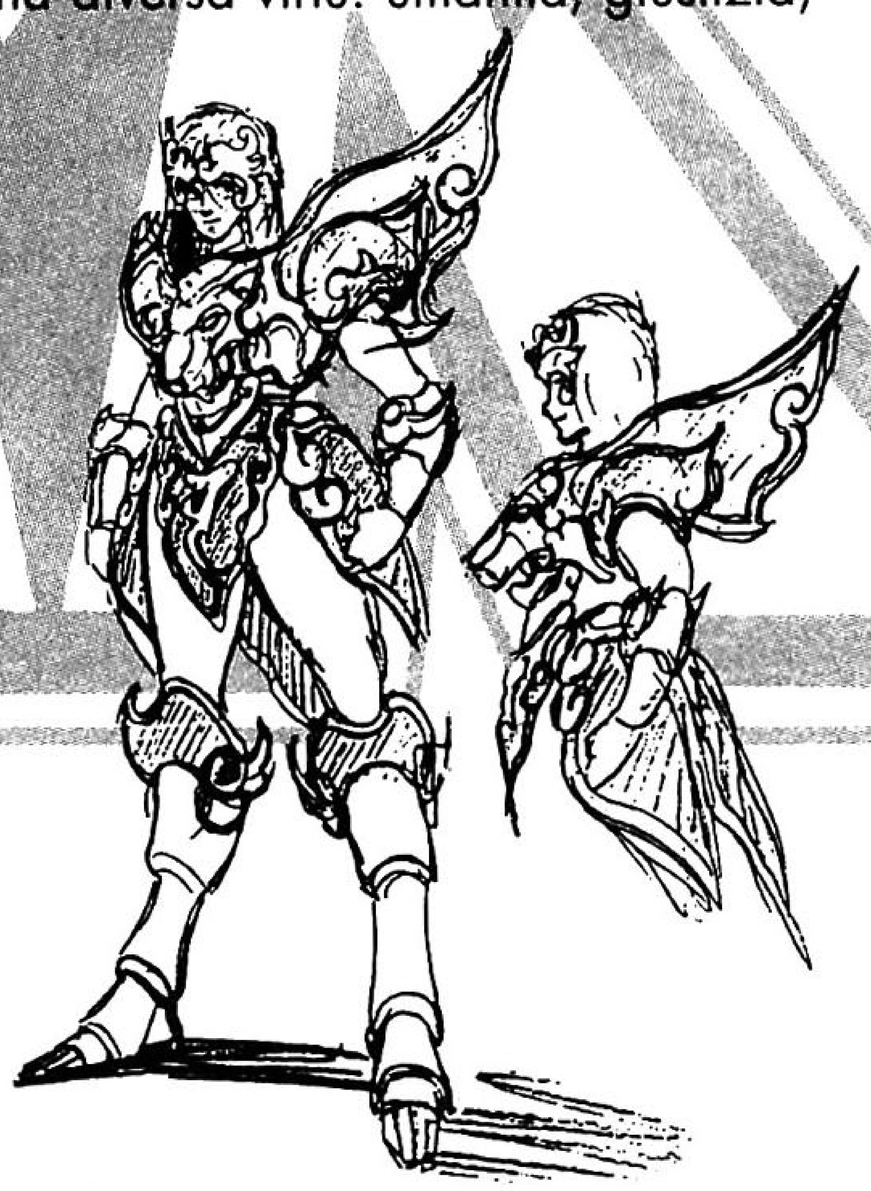
Grecia, in un imprecisato futuro non troppo lontano: il malvagio Ares (Harless), dopo aver giustiziato il sacerdote della dea Athena e averne preso il posto, tenta di uccidere la piccola Saori, reincarnazione ancora in fasce della dea stessa; il tentativo viene però sventato da Aiolos del Sagittario, appartenente alla casta dei Gold Saints, che riesce, a costo della vita, a mettere in salvo la bambina. Saori cresce in Giappone ignara di tutto, e solo in seguito alla morte di colui che credeva suo nonno (in realtà l'uomo che l'aveva raccolta dalle braccia di Aiolos morente) la fanciulla scopre la verità sulla sua nascita. Aiutata dai Bronze Saints, addestrati fin da bambini per proteggerla mediante i poteri derivati dal Cosmo e dalle loro mitiche armature, Saori decide di riportare la giustizia in Grecia riappropriandosi del posto che le spetta di diritto. Per far ciò la lot-

di densi di combattimenti e colpi di scena. Attualmente, dopo l'uscita del 25° volumetto formato lusso, non è ancora conclusa la pubblicazione di episodi inediti. Il tema portante della storia è semplicissimo: il combattimento. I 'santi' di Kurumada combattono incessantemente per tutta la durata delle loro avventure, sempre per salvare Saori (Lady Isabel), reincarnazione della dea Athena, loro leader spirituale e guida. Protagonista principale delle vicende, a cui è dedicata la serie, è Seiya, un ragazzo nato a Tokyo e consacrato in terra di Grecia. Assieme a lui, altri nove ragazzi formano il gruppo dei Bronze Saints, alcuni dei quali in veste di comparsa, mentre altri come Shiryu, Shun, Ikki e Hyooga, figurano in veste di veri co-protagonisti. I loro avversari sono uomini dalle armature simili, dotati anch'essi di eguali se non superiori poteri. Le armature indossate dai personaggi principali sono ispirate alla mitologia greca, nordica o ricreate assemblando elementi propri di diverse culture; ogni personaggio, inoltre, è abbinato a una stella o a una costellazione, dalla quale trae la forza e le caratteristiche. Al di sopra di loro domina il Cosmo, una sorta di consapevolezza universale che unisce uomini e cose; tutti la possiedono, ma solo imparando a sentirla è possibile divenire veri e propri 'santi'. Diverse sono le categorie dei combattenti: a Tokyo (Nuova Luxor) risiedono i già citati Bronze Saints, mentre in Grecia vivono i Silver Saints e i Gold Saints; alla mitologia nordica, invece, appartengono i God Warriors, fedeli a Odino. Ultimi, ma solo in ordine di apparizione, sono i Marin Generals, cavalieri dalle armature pinnate, seguaci di Nettuno. Numerosi altri sono i personaggi e le armature che appaiono solo fugacemente nel corso della storia, e assai arduo risulta riconoscerne le caratteristiche e il loro ruolo nelle storie; l'autore, infatti, sacrifica spesso la verosimiglianza per dare risalto alla spettacolarità dei combattimenti. Molto del successo di Masami Kurumada è senz'altro dovuto anche all'ottima realizzazione grafica della serie televisiva, alla quale hanno spesso

lavorato Shingo Araki e Michi Himeno, il cui tratto si esprime meglio nei tre film d'animazione da loro curati per il grande schermo. La serie, realizzata nell'86, e trasmessa in Italia dopo il successo ottenuto in Francia, ha raccolto intorno a sé un folto numero di appassionati, che non si sono lasciati scoraggiare dalle travagliate vicissitudini di palinsesto occorse ai loro beniamini nel nostro paese: dopo una prima programmazione sui circuiti di Odeon TV, la serie è stata interrotta per venire poi ripresa tempo dopo su Italia 7. Nell'adattamento italiano, basato sulla versione francese, gli originari Santi di Bronzo sono stati presentati come Cavalieri dello Zodiaco; ovviamente, per il popolo giapponese la parola 'santo', priva di riferimenti religiosi, rappresenta semplicemente una trovata esotica ma, per evitare lo sdegno di un pubblico devoto, la scelta dei programmisti è risultata obbligata. Sulla scia del successo ottenuto in patria da **Saint Seiya**, sono nate numerose altre produzioni che sviluppano le loro storie sulla medesima falsariga, come **Yoroi Den Samurai Trooper** (Samurai Trooper, la leggenda delle armature), del 1988, in cui cinque ragazzi



per salvare la Terra combattono il demone Arago utilizzando particolari armature, ognuna delle quali legata a una diversa virtù: umanità, giustizia, cortesia, fiducia e saggezza. Il 1989 segna invece l'uscita di **Tenkoo Senki Shurato** (Shurato, la leggenda della sfera celeste). La storia narra le vicende di otto amici che, tramite una forza misteriosa, vengono trasportati in un mondo fantastico lontano dalla Terra; divisi in due opposte fazioni, la prima al servizio del malvagio dio Indola, la seconda sotto la saggia guida della dea Vishnù, vengono costretti a combattere tra di loro nell'eterna lotta fra il bene e il male. In questo sono naturalmente aiutati dalle loro armature Sharkti, ispirate alla mitologia indiana, e dal potere mentale Soma.



Anche queste ultime, come **Saint Seiya**, che possiamo considerare un archetipo, sono serie che nascono con evidenti scopi commerciali a supporto di poderose operazioni di merchandising. Infatti le storie, assai ripetitive e con una trama alquanto esile, si basano sull'astuzia di presentare in ogni episodio un nuovo personaggio, farlo agire e mantenerlo in vita per il tempo utile per scoprirne le caratteristiche e lanciare sul mercato la versione giocattolo. Storie e personaggi 'usa e getta', riciclabili all'infinito e pronti a essere simbolicamente sacrificati dopo averci giocato per un breve periodo.

ta è inevitabile: i Bronze Saints dovranno sconfiggere i Gold Saints, che combattono agli ordini di colui che si proclama sommo Sacerdote di Athena. Il tempo stringe e rimangono solo dodici ore per sconfiggere a uno a uno i nemici, arrivare al 'Santuario', e così affrontare Ares. Se non faranno in tempo Athena morirà trafitta da una freccia, che di ora in ora affonda sempre più nel suo petto. Nonostante le difficoltà, i Bronze Saints riescono nell'impresa acquistando nel contempo il 'settimo senso' che li rende pari ai Gold Saints. Grazie a esso e all'armatura del Sagittario, che anche senza Aiolos continua a proteggere Athena, Seiya sconfigge Ares, scoprendo la sua vera identità, ovvero Saga di Gemini, uno dei Gold Saints, dominato dal suo lato oscuro. Saori riacquista così il posto che le spetta. Dopo la sconfitta di Ares, ai nostri eroi è negata nuovamente la pace: dai ghiacci del nord giunge infatti una nuova minaccia; Hilda, regina

DOSSIER

di Asgard e celebrante di Odino, viene spinta attraverso il potere di un anello controllato da un oscuro individuo a smettere di pregare perché i ghiacci non si sciolgano e a concentrare le sue forze affinché Asgard abbia il predominio su Atene. Lo scioglimento dei ghiacci provoca maremoti e inondazioni in tutto il mondo e per fermare la catastrofe Saori inizia a pregare Odino al posto di Hilda, anche se, non abituata al freddo del Nord, potrà resistere solo fino al tramonto. I Bronze Saints, dotati di nuove armature, devono spezzare l'anello che condiziona Hilda, ma per far ciò è necessario riunire i sette zaffiri incastonati nelle armature dei God Warriors, suoi protettori; solo così è infatti possibile recuperare la sacra spada di Odino, in grado di spezzare l'anello. Grazie a questa e alla sacra armatura del dio asgardiano rinvenuta con essa, i Bronze Saints riescono ancora una volta nell'impresa. Non tarda però a mostrarsi l'essere malvagio che aveva

TUTTI I CAVALIERI DELLO ZODIACO

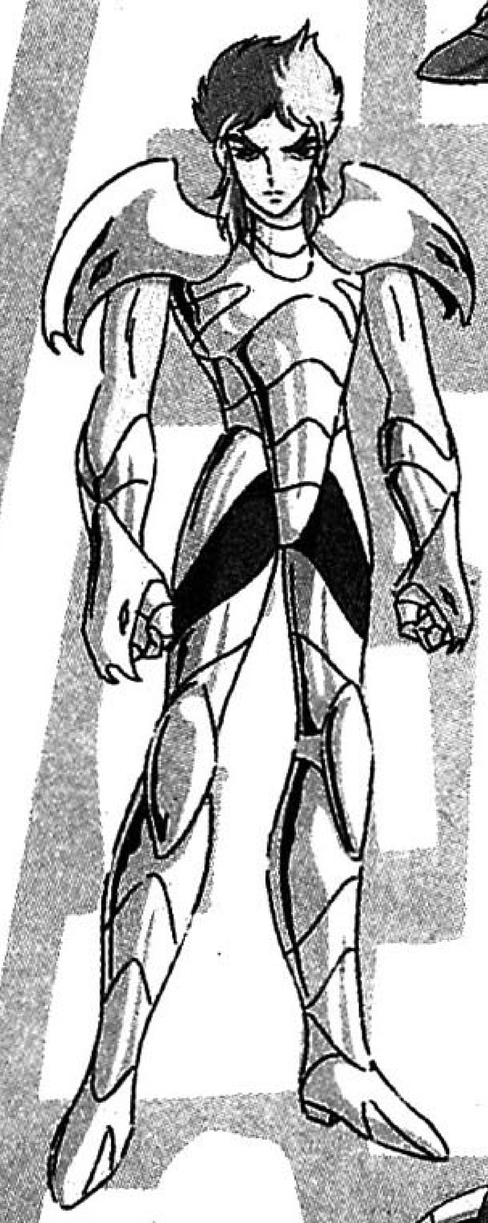
Bronze Saints:
Seiya (Pegasus), della costellazione di Pegaso
Shiryuu (Sirio), della costellazione del Dragone
Hyooga (Crystal), della costellazione del Cigno
Ikki (Phoenix), della costellazione della Fenice
Shun (Andromeda), della costellazione di Andromeda
Jabu (Asher), della costellazione dell'Unicorno
Geki, della costellazione dell'Orsa Minore
Ichi (Aspides), della costellazione dell'Idra
Nachi (Wolf), della costellazione del Lupo
Ban, della costellazione del Leone Minore

Silver Saints:
Misty (Eris), della costellazione della Lucertola
Moses (Roses), della costellazione della Balena
Asterion (Asterione), della costellazione del Segugio
Babel (Babel), della costellazione del Centauro
Damian (Damian), della costellazione del Corvo
Argor (Argor), della costellazione di Perseo
Capella (Agappe), della costellazione dell'Auriga
Dante (Vesta), della costellazione del Cerbero
Argheti (Arteti), della costellazione di Eracle
Dio (Dedalus), della costellazione della Mosca
Sirius (Orione), della costellazione del Cane Maggiore
Tramy (Betelgeuse), della costellazione della Freccia
Marin (Castalia), della costellazione dell'Aquila
Shaina (Tisifone), della costellazione dell'Ofiuco

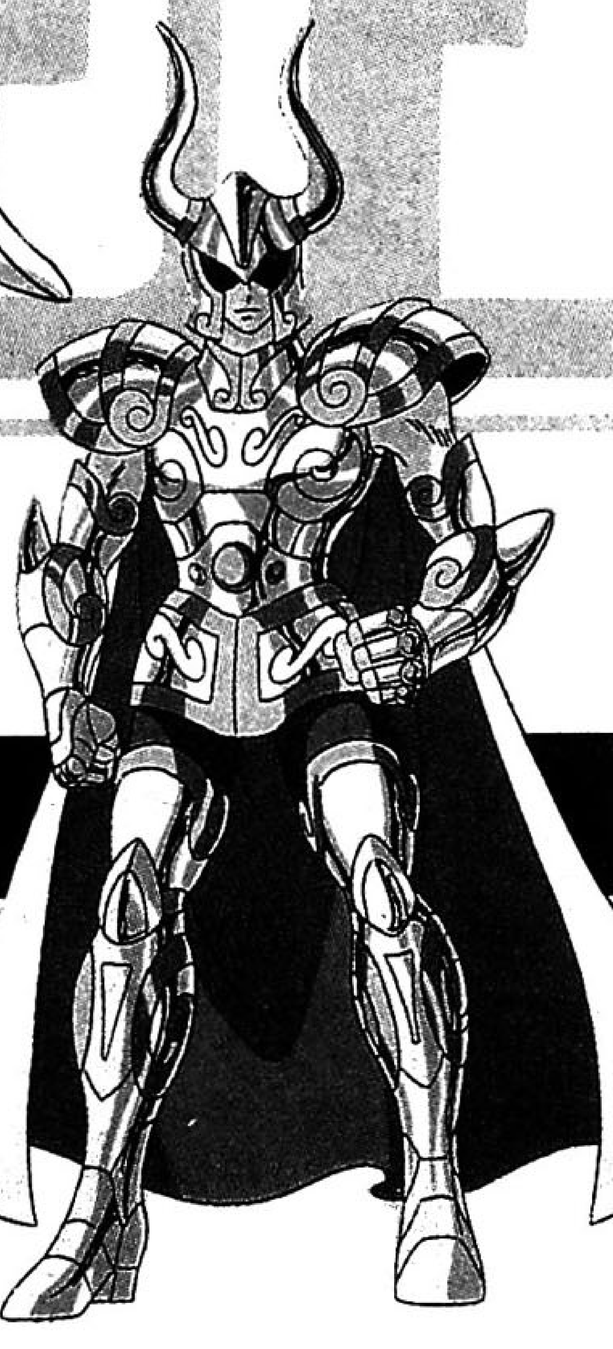
Gold Saints:
Muu (Mur), della costellazione dell'Ariete
Aldebaran (Toro), della costellazione del Toro
Saga (Gemini), della costellazione dei Gemelli
Death Mask (Cancer), della costellazione del Cancro

Seiya

Solenoto



Astaroth



Shura

Ioria (Ioria), della costellazione del Leone
Shaka (Virgo), della costellazione della Vergine
Rooshi (Maestro dei 5 Picchi), della costellazione della Bilancia
Miro (Scorpio), della costellazione dello Scorpione
Aiolos (Michene), della costellazione del Sagittario
Shura (Capricorn), della costellazione del Capricorno
Camus (Aquarius), della costellazione dell'Acquario
Aphrodite (Fish), della costellazione dei Pesci

God Warriors (Dei guerrieri dell'Orsa Maggiore):
Sigfrido (Sigfrido), stella Alfa, Dubhe
Hagen (Artax), stella Beta, Merak
Thor (Thor), stella Gamma, Phecda
Fenrir (Luxor), stella Ipsilon, Alioth
Alberich (Megres), stella Delta, Megrez
Mime (Mime), stella Eta, Benetnash
Syd (Mizar), stella Zeta, Mizar
Bud, stella Zeta, Alcor

Marin Generals:
Julian (Nettuno), Poseidone, l'imperatore del mare
Tetis, Sirena
Solenoto (Sirya), sirena o arpìa
Vian (Cavallo del Mare), cavallo del mare
Io, Scilla
Krishna, Krusore
Kanon (Dragone del Mare), cavalluccio marino
Isaac, Kraken

Ghost Five (I° film):
Maya, della costellazione della Freccia
Orpheus, della costellazione della Lira
Cristo, della costellazione della Croce del Sud
Yan, della costellazione dello Scudo
Jagger, della costellazione di Orione

God Warriors (II° film):
Dolvar
Uru
Loki
Lung
Midgard (Hyooga)

Phoebos Saints (III° film):
Berenike, della costellazione della Chioma di Berenice
Jaoo, della costellazione della Lince
Atlas, della costellazione della Corona

Seima Tenshi (Angeli del demonio)(IV° film):
Astaroth, il cobra a due teste
Eligor, la mantide
Moha, la farfalla
Belzebù, l'uccello infernale

DOSSIER

soggiogato Hilda: Julian, reincarnazione del dio Poseidone, che con lo scioglimento dei ghiacci sottometterà la Terra al suo impero. Poseidone rapisce Saori e la rinchiude in uno degli otto pilastri che sostengono il mare al di sopra del suo tempio. Qui, Saori è destinata a morire annegata, poiché all'interno del pilastro viene lentamente introdotta acqua. Per salvarla, i Santi si trovano così a dover combattere contro i Marin Generals di Poseidone, messi a difesa dei restanti sette pilastri che Seiya e i suoi compagni dovranno abbattere per far cadere il malvagio reame. Durante il combattimento giunge in aiuto dei Santi anche Shaina (Tisifone), che porta con sé l'armatura d'oro della Bilancia, le cui armi serviranno a distruggere i pilastri. Come sempre però i nostri riescono a salvare la loro dea e a riportare la pace sulla Terra. Ma fino a quando?

DOSSIER

I FILM

SAINT SEIYA
Durata: 45 minuti. 1987

La storia inizia quando la giovane maestra d'asilo Eris vede precipitare dal cielo notturno un corpo luminoso; incuriosita e attratta da esso la ragazza decide di seguirlo. Ben presto però l'oggetto si rivela per quello che in realtà è: un pomo d'oro in cui è racchiuso lo spirito della malvagia dea della vendetta che, per un arcano destino, porta lo stesso nome della ragazza. Piombato su un'isola della Grecia, il pomo risveglia con il suo potere le vestigia di un'antica città ellenica e con esse un gruppo di guerrieri fedeli servitori della malvagia dea: i Ghost Five. Con intenti di vendetta e di conquista, la dea si impossessa del corpo della giovane Eris, e con uno stratagemma cattura l'ignara Saori che, legata a una croce di pietra, giace semisvenuta, mentre il potere malvagio del pomo le sottrae poco a poco linfa vitale trasferendola allo spirito della dea, che dopo il tramonto ritornerà in vita. Immediatamente i Bronze Saints accorrono in suo aiuto, e affrontano in combattimento i nemici. Dopo una serie di scontri i Santi sembrano avere la peggio ma, grazie al tempestivo intervento di Ikki e all'armatura d'oro del Sagittario, i nostri eroi riescono a uscire vittoriosi dall'ardua impresa.

SAINT SEIYA II
L'ardente scontro divino
Durata: 46 minuti.1988

Hyooga, il Santo della costellazione del Cigno, salva tra i ghiacci polari un uomo attaccato da misteriosi guerrieri; prima di morire però l'uomo fa in tempo a metterlo in guardia: gli dei di Asgard si stanno preparando alla lotta. All'improvviso anche il giovane viene attaccato. Intanto, a Tokyo, Saori e i Bronze Saints sono preoccupati non avendo più notizie di Hyooga; così si recano ad Asgard dove vengono accolti con tutti gli onori da Dolvar, Gran Sacerdote di Odino, il quale afferma di non avere notizie del loro compagno, ma li prega di restare suoi ospiti finché lo riterranno opportuno. Ad Asgard, solo il giovane Freij e la sorella Freija dimostrano sincera amicizia ai Bronze Saints aiutandoli a trovare una traccia della presenza di Hyooga al polo: il suo elmo completamente distrutto rinvenuto tra i ghiacciai. Intanto, nel palazzo del Gran Sacerdote è in corso un'animata discussione: Freij è fortemente contrario ai piani di conquista di Dolvar, che intende catturare Saori e assoggettare il mondo ai suoi voleri. La discussione degenera e per evitare intralci il sacerdote fa imprigionare il giovane. Saori, sicura della presenza di Hyooga ad Asgard, si reca al palazzo del sacerdote per affrontarlo apertamente, ma Dolvar ha facilmente la meglio su di lei e dopo averla fatta cadere in trance la imprigiona alla nave posta ai piedi della statua del dio Odino. Inizia così la battaglia per salvare Saori e il mondo; durante la lotta, Midgard, l'unico God Warrior mascherato, rivela la sua vera identità: si tratta infatti di Hyooga privato della memoria. Come di consueto lo scontro finale vedrà protagonisti Seiya e il capo dei nemici, il malvagio Dolvar. Grazie all'armatura d'oro del Sagittario e al sacrificio di Freij, liberatosi dalla prigionia in tempo per salvare Saori, la vittoria arride ancora una volta ai Bronze Saints.

IL FUMETTO

Masami Kurumada, autore del serial a fumetti, non è certo uno dei disegnatori più dotati; questo è facile notarlo nella realizzazione dei primi numeri del manga. Anche se il suo stile può sembrare poco innovativo o addirittura datato e le regole basilari dell'anatomia non sono da lui minimamente prese in considerazione, Kurumada ha senz'altro il grande pregio di saper 'incollare alla sedia' il lettore che, affascinato dal caotico alternarsi di personaggi e situazioni, si fa prendere dall'incalzare delle vicende facendo così poco caso alla ripetitività esasperante della trama. Essa, infatti, presenta uno schema basilare che viene usato dall'autore in ogni occasione possibile: Saori viene regolarmente rapita, ferita, circuita dal malvagio di turno e i Bronze Saints, altrettanto regolarmente, devono sconfiggere i loro nemici entro un tempo prestabilito per poterla salvare da morte certa. I combattimenti, molto simili fra loro, sono strutturati

DOSSIER

SAINT SEIYA III
La leggenda dei Santi Scarlatti
Durata: 75 minuti.1988

Il bellissimo Abel di Phoebos, reincarnazione del dio Apollo, fa innamorare di sé Saori e la induce a seguirlo nel suo tempio. I Bronze Saints, stupiti e sconvolti dal comportamento della loro dea, tentano di opporsi con tutte le loro forze, ma il perentorio ordine di Saori e l'intervento dei Phoebos Saints, fedeli ad Apollo, rendono vani tutti i loro sforzi. Per decidere il da farsi, i Santi si riuniscono, ma solo Seiya crede ancora nell'innocenza di Saori. Intanto Shiryuu si reca da Rooshi, il maestro dei cinque picchi, che lo mette in guardia sulla malvagità di Abel: egli vuole infatti annullare la volontà di Saori per governare in sua vece. Nel frattempo, in Grecia, la giovane dea è sempre più succube di Abel, ma all'improvviso il suo scettro, simbolo di Athena, si illumina lanciando lampi contro Abel, segno inequivocabile della di lui malvagità. Vistosi scoperto, Abel non può far altro che colpire Saori e prepararsi a ottenere lottando quello che non ha ottenuto con la bellezza. Il Cosmo ferito della dea viene avvertito da tutti i suoi Santi, che partono alla volta del tempio di Apollo, in suo soccorso. Al fianco di Abel, richiamati dall'Ade per servirlo, si schierano fra gli altri Aphrodite, Camus, Shura, Saga e Death Mask. Nella lotta, Seiya si trova di fronte Saga che inaspettatamente lo impegna in combattimento solo per aiutarlo a raggiungere la pienezza del suo potere e quindi il 7° senso. Unendo i loro poteri e indossando le armature d'oro del Sagittario, dell'Acquario e della Bilancia, Seiya, Hyooga e Shiryuu riescono infine a richiamare Saori dall'Ade, e la freccia d'oro di Aiolos scongiurerà ancora una volta la minaccia.

SAINT SEIYA IV
Scontro finale
Durata: 45 minuti. 1990

Mentre i Seima Tenshi (Angeli del Demonio), quattro entità agli ordini del malvagio Lucifer, attaccano il Santuario sconfiggendo Muu, Aldebaran, Shaka e Miro, il loro tenebroso signore provoca su tutta la terra pestilenze, maremoti ed eruzioni, per poi far sorgere dalle viscere della Terra il suo tempio. I Bronze Saints, giunti al Santuario, si accorgono ben presto del massacro compiuto e incontrano il diabolico Lucifer che rivela agli attoniti combattenti e alla loro dea di essere la reincarnazione del biblico Angelo Ribelle scacciato dal Paradiso; ma ciò che allibisce di più i Santi è lo scoprire che all'interno di Lucifer albergano, oltre al suo, altri tre Cosmi. Egli infatti può contare sui poteri di Eris, di Poseidone e su quelli del bellissimo dio Apollo. Furenti, i Bronze Saints cercano di attaccare Lucifer ma vengono immediatamente respinti dai suoi angeli; lo scontro è talmente violento che i giovani guerrieri vengono ricoverati in ospedale. Nel frattempo Saori si reca, sola, al tempio di Lucifer per affrontarlo; accortisi degli intenti della ragazza i Santi si affrettano a raggiungerla al tempio, ma la loro corsa è ostacolata dai Seima Tenshi che li impegnano in combattimento. L'esito di quest'ultimo è a dir poco scontato: i Santi hanno inizialmente la peggio e, quando tutto sembra perduto, miracolosamente riacquistano le forze e sconfiggono in extremis l'avversario grazie al tempestivo intervento di Ikki e all'armatura del Sagittario, potenziata dalle energie di quelle degli undici segni zodiacali riuniti in essa.

in modo che ogni Santo abbia un avversario 'tipo' da dover sconfiggere: non a caso infatti Andromeda, il più effemminato del gruppo, si trova sempre ad affrontare nemici altrettanto femminei, mentre lo stereotipo di Seiya è quello di dover sempre affrontare da solo, con l'aiuto dell'armatura d'oro, il Dio nemico. Ikki ha invece un ruolo del tutto particolare: infatti appare solo quando il suo adorato fratello Shun si trova in difficoltà; dove sia per il resto del tempo è un mistero, ma d'altronde lui è l'asociale del gruppo. Lo schema è ben collaudato, tanto che attualmente in Giappone stanno continuando a uscire puntate inedite del manga. Il nemico ora è Ùpnos, dio del sonno, che ha imprigionato Saori nell'enorme vaso di Pandora; anche questa volta i Santi hanno le ore contate: il vaso infatti, a poco a poco, assorbe l'essenza vitale della dea. Con l'aiuto delle nuove armature, le God Cloth, e del 7° senso, l'esito della battaglia è senz'altro scontato.

KAMUI

Dopo la ribellione Onin del 1467, il Giappone entra nel periodo delle guerre civili. Lo shogun controlla i feudi del proprio impero per mezzo dei daimyo, i signorotti locali, e questi a loro volta si servono dei ninja, abili guerrieri capaci di muoversi nel più assoluto silenzio, utilizzando ogni sorta di armi per portare a termine attentati o azioni di spionaggio. Gli autori giapponesi hanno sempre subito il fascino di questo medioevo; valga per tutti Sampei Shirato e il suo capolavoro **Nippuu Kamui Gaiden** *(Kamui, il ninja disertore). Kamui è un coraggioso guerriero che, una volta concluso il periodo di addestramento, abbandona la vita criminosa della setta Iga alla ricerca della libertà, ma è costretto a lottare contro i sicari della 'famiglia'. Il manga originale ha inizio in corrispondenza delle ultime puntate della serie TV del 1968, trasmessa anche in Italia agli inizi degli anni '80, quando il protagonista incontra Sugaru, la 'ninja traditrice', moglie del pescatore Hanbei.*

CAPITOLO 1

ONNAZAEMON

YUMIGAHAMA, PROVINCIA DI BICCHU.

TSU, LA CITTA' CASTEL-LO.

IL MERCATO MATTUTINO...

VERDURA BUONA E FRESCA!

PESCE IN VENDITA!

ABBIAMO DI TUTTO... GERMOGLI DI ANGELICA, FELCI DI STRUZZO...

PESCE FRESCO!

VORREMMO UN PO' DI SGOMBRO, SIGNORINA.

NON NE POTRESTE TROVARE DI PIU' FRESCO!

TSSK

TOK TOK

BELLE, QUELLE VONGOLE !

SONO STATE RACCOLTE PROPRIO STAMATTINA.

DESIDERATE CHE VE NE APRA UNA ?

EH EH EH. APRIRE LE CONCHIGLIETTE DICI ?

PREFERIREI APRIRE QUESTA BELLA COZZA, PIUTTOSTO !

OH !

VERGOGNA, SIGNORE ! MOLESTARE UNA DONNA DELLA MIA ETA' ... !

HAH HEH HEH

EHI !

FERMATI, LADRUNCOLO !

OH !

EH EH EH EH

EH EH EH

HO RECUPERATO IL TUO PESCETTO.

CHOK

VI' RINGRAZIO, MA ORMAI NON POTREI PIU' VENDERLO.

EH EH EH. VORRA' DIRE CHE LO PRENDEREMO NOI.

HA HA HA

HA HA HA

QUEGLI UOMINI TI GUARDAVANO IN MODO STRANO, STAI ATTENTA.

CERTO.

FORSE PER LA PREDA...

... LA COSA PIU' TEMI-BILE...

... DELL' ABILITA' DEL CACCIATORE ...

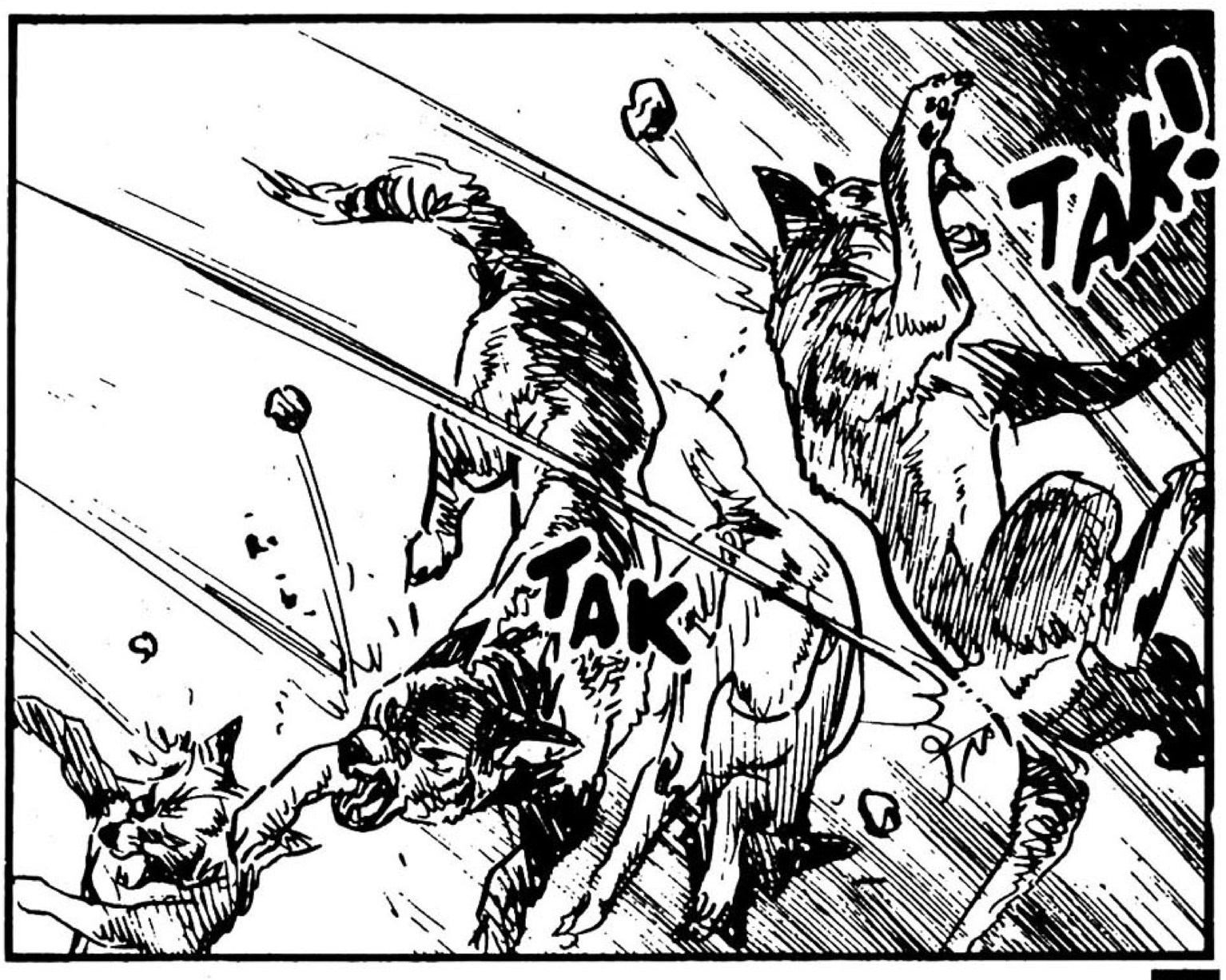
... E' L' IMPOS-SIBILITA' DI FIDARSI DI QUALCUNO.

AROOOO

WOK!

RRGRR!
KRUNCH!

THOK!


TAK!
TAK

ARK
ARK

L'OSSO E' SPEZZA-TO...

FAMMI VEDERE UH...

OH!

ASPETTA!

CONTINUA...

ARRETRATI

Finalmente sono disponibili i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni. Quanto costano? Il prezzo di copertina (lire 3.500 per ZERO, 5.000 per Z COMIX e 4.000 per MANGA HERO) più un contributo fisso per le spese postali di lire 3.500 per ogni spedizione, indipendentemente dal numero di copie richieste. Chiaro? E come fare per riceverli? E' semplicissimo. Basta inviare un vaglia postale a:
GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA.
Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.
NUMERI DISPONIBILI:
ZERO nn. 1, 2, 3, 4, 5 (cadauno lire 3.500)
Z COMIX n.1 (lire 5.000)
MANGA HERO n.1 (lire 4.000)

ABBONAMENTI

E' possibile abbonarsi a **ZERO** e a **MANGAZINE**. E siccome la notizia non è di poco conto, abbiamo deciso di premiare alla grande tutti i nostri neoabbonati. Cosa vuol dire? Facile: chi si abbona entro il 30 aprile 1991 (farà fede la data del versamento alla posta) riceverà uno straordinario omaggio : per ZERO (12 numeri = lire 42.000) una straordinaria **VIDEOCASSETTA** contenente i primi due episodi della serie televisiva di KEN IL GUERRIERO; per MANGAZINE (12 numeri = lire 48.000) il mega-volume ANIME, GUIDA AL CINEMA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE. Se calcolate che la videocassetta di Ken sarà messa in vendita in edicola a 24.500 lire, e il libro ANIME costerà in libreria non meno di 35.000 lire, capirete subito la convenienza dell'offerta. Attenzione, però, sbrigatevi perché chi si abbonerà dopo il 30 aprile riceverà soltanto la rivista (o le riviste) e niente regalo.
Come abbonarsi? Basta inviare un vaglia postale di lire 42.000 (ZERO) o di lire 48.000 (MANGAZINE) a: GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo e la rivista alla quale volete abbonarvi. E fate in fretta!

APPUNTAMENTI

Non mancate il 23 marzo 1991 (ore 17,30) alla presentazione ufficiale di MANGAZINE, che si terrà a Roma presso la Libreria Metropolis in Viale Giulio Cesare n°46. Vi aspettiamo!

ZERO

3 4 5 6 7 8 9

KEN IL GUERRIERO, XENON, BAOH: TRE SERIAL CHE NON HANNO BISOGNO DI PRESENTAZIONE PER LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!

Granata